

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.202
专题企划
劳工联盟
名人堂
掌机游戏里的工人们
专题企划
《最终幻想》
25年系列回顾（上）
系列正统篇
研究中心
超级机器人大战UX
3DS
雷顿教授与超文明A的遗产
3DS
攻略透解
Fate/新章 CCC
PSP
胧村正
PSV
特快专递
朋友聚会 新生活
3DS
迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印
PSP
怪兽出没的星期五
3DS
蝼蛄战车
3DS
宇宙船达维号
3DS
赠品
《回袋妖怪X・Y》软磁贴

《掌机王SP》200辑大抽奖

集印花，得主机！诸多精美周边等你拿

降低得奖门槛的全新抽奖规则

参与规则

一、请注意收集《掌机王SP》Vol.200～202的三辑抽奖印花，印花将位于“掌门人”栏目第二页的页角处。

二、本次奖项共分4个等级，按以下详细将满足条件的相应印花贴在本辑（VOL.202）附送的回函表上，填写好个人信息并按地址寄出，即可参与抽奖活动。

1.收集齐全三辑的印花，可参与所有级别的奖项抽取。

2.收集其中任意两辑的印花，可参与二等奖与三等奖的抽取。

3.收集其中任意一辑的印花，即可参与三等奖的抽取。

三、我们将在204辑上公布所有获奖者名单。

四、202辑回函表复印有效，印花复印无效。如果你收集了三枚印花却对主机不感兴趣，则可以复印回函表，将印花分开粘贴并寄出，可提升自己的中奖机会。

特等奖 3名

3DS/PSV两大掌机任选一台

一等奖 4名

PSP掌机一台

二等奖 10名

由小编签名的正版3DS/PSV游戏一张

三等奖 60名

北通 BETOP 精美实用掌机周边

本次活动由北通公司全程赞助

※活动解释权归《掌机王SP》所有



北通PSV硬胶保护套（TPU材质）



北通中国风保护胶套



北通PSV装甲保护壳（PC材质）透明



北通中国风晶透水晶盒



北通阿修罗TE无线手柄



北通动力堡垒移动电源



北通苹果闪电USB数据电源线线(Lightning版)



《最终幻想》25年系列回顾（上）系列正统篇

辉煌四分之一世纪的空灵水晶

《最终幻想》1～14代正统作品回顾



PSV 胧村正

全BOSS、魔窟挑战攻略
“死狂”难度打法推荐
全妖刀、装饰、料理资料

攻略透解 P133



PSP Fate/新章 CCC

那是绽放于月下的少女情怀

从者分析　全路线详细攻略　隐藏BOSS挑战指南

攻略透解 P157

CONTENTS

掌机王Sp VOL.202

封面用图：胧村正
封面设计：澄香





口袋光环 VOL.202

口袋光环观看地址：sp.ucg.cn
密码KDjzh



游戏一品轩

攻略透解

研究中心

掌机软件学院

市场动态

下崽工房

掌机王自由谈

专区地带

掌门人

其他

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

任天堂召开新一轮网络直播会，路易再当主角







4月17日，任天堂采用录播的形式，发布了最新一期的任天堂网络直播会（Nintendo Direct）。这次的直播会被冠以了“路易专场2”（Luigi Special2）的名字，由此可见此次直播会的主角又是《超级马里奥兄弟》中的弟弟路易，这也是继2月14日发布的“路易专场”之后，任天堂又一次以路易作为发布会的主角。《路易的鬼屋2》已经蝉联日本游戏周销量的榜首达多个星期，累计销量也已经顺利突破50万大关，这个一身绿色的吉祥物，的确是给最近有些颓废的任天堂注入了不少活力。

在上次的路易专场中详细公开的《马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险》有了进一步的消息。游戏将于今年7月18日在日本发售，除了普通版之外，任天堂还将推出SD卡中内置数字下载版的3DS LL主机同捆版套装。这个同捆版套装名为“3DS LL 路易30周年纪念套装”，顾名思义是用来纪念这个神奇的角色诞生30周年，套装中的3DS LL将采用特殊款式，以白色为基调，但在正面以绿色和浅绿色印有路易的剪影图。

任天堂旗下极有号召力的众乐乐游戏《马里奥聚会》将于今年冬季在3DS平台推出最新作。据悉，游戏中将收录7个大地图，不同的地图游戏规则也不一样，从而带给玩家们不同的游戏乐趣。在这款最新作中一共收录了81种迷你游戏，其中包含了使用AR卡来完成的小游戏、以及全新的解谜类游戏。旗下另一人气系列《耀西岛》也将在3DS平台推出最新作，目前游戏已经在紧锣密鼓地开发中，游戏将在保持系列一贯游戏特色的基础上，加入活用了3DS机能的新玩法。此外，之前公布过的《大金刚王国 回归 3D》，也将发售日确定为今年6月13日，游戏移植自Wii版，本作将大幅度调整游戏平衡性，并在本篇完成之后追加8个新的关卡。

之前公布过的Wii U版《新・超级马里奥兄弟U》的追加DLC《新・超级路易U》确定将于今年6月起提供下载，该DLC中的所有关卡都是以倒数100秒开始，带给玩家们紧凑刺激的游戏体验。预计于今年夏季发售的《马里奥高尔夫 世界巡回赛》，除了支持本地对战之外，还支持接入因特网与全球各地的其他玩家进行对战，玩家既可以进行实时的对战、上传得分，也可以参加多人对战的大会。3DS下载专用游戏《马里奥与大金刚 迷你迷你嘉年华》（マリオ AND ドンキ–コング ミニミニカ–ニバル）将于今年夏季提供下载，游戏中一共收录了4个模式，包含了超过180种的关卡。

此次发布会的一大惊喜就是3DS版《塞尔达》新作的公布。这款新作是当年在SFC平台发售并获得巨大反响的神作《塞尔达传说 众神的三角力量》（ゼルダの传说 神々のトライフォ–ス）的正统续作，游戏将与前作一样以海拉尔的世界为舞台，主人公林克可以使用变成壁画来移动墙壁的全新能力，挑战焕然一新的迷宫。《塞尔达传说 众神的三角力量2》将于2014年初登陆3DS平台，相信是很多玩家明年年初的必收之作。

事件 EVENT

“FAMI通大奖2012”颁奖典礼召开，《立体动物之森》获选年度游戏



4月17日，EnterBrain在日本东京巨蛋酒店举行了2012年度FAMI通大奖（FAMI通 Award）的颁奖典礼。“FAMI通大奖”是一年一度用来表彰玩家们所喜爱的游戏的奖项，其结果也是由玩家们所投票选出。随着游戏界的风向的不断变化，FAMI通大奖各个奖项的内容也在与时俱进地发生着改变。继2011年度增加了社交游戏相关奖项之后，2012年度的奖项又增加了以PC和智能手机游戏为评选对象的“PC・移动游戏奖”。本年度的投票对象，为2012年1月1日至同年12月31日发售的游戏作品。



年度游戏大奖由去年3DS平台最受瞩目的社交大作《立体动物之森》摘得。自2005年《欢迎来到动物之森》在NDS平台发售以来，这是系列时隔7年之久在任氏掌机上推出新作，游戏支持生动的3D显示效果，并且对应任天堂e商店数字下载，对于系列来说实现了各种各样的全新尝试，强大的品牌号召力和精良的制作水平，让游戏毫无意外地获得了玩家们的极大支持。智能手机游戏相关奖项是今年新增加的项目，而最大的赢家自然就是红遍全球的宝石消除RPG《智龙谜城》（Puzzle & Dragons），其制作人山本大介也力压传统电视游戏界的知名制作人们，被推选为今年的MVP，考虑到游戏所创造的绝大影响力以及让传统游戏羡慕不已的超高收入，这个奖项的结果也在情理之中。和上一年一样，最优秀游戏厂商奖依然被Capcom获得，原创新作《龙之信条》的优秀表现为其加分不少。



“FAMI通大奖2012”的各个具体奖项和获奖情况如下：

年度游戏大奖
立体动物之森（Nintendo/3DS）

优秀奖
新・超级马里奥兄弟2（Nintendo/3DS）
火焰之纹章 觉醒（Nintendo/3DS）
幻想生活（Level-5/3DS）
勇气原点 飞翔妖精（Square Enix/3DS）
口袋妖怪 黑2・白2（Nintendo/NDS）
重力异想世界（SCEJA/PSV）
Persona4 黄金版（Atlus/PSV）
超级弹丸轮破2 再见绝望学园（Spike Chunsoft/PSP）
无尽传说2（NBGI/PS3）
如龙5 圆梦者（SEGA/PS3）
龙之信条（Capcom/PS3・Xbox360）
生化危机6（Capcom/PS3・Xbox360）
勇者斗恶龙X 五大种族觉醒（Square Enix/Wii）
智龙谜城（Gungho/iOS/Android）

畅销奖
口袋妖怪 黑2・白2（Nintendo/NDS）

创新奖
智龙谜城（Gungho/iOS/Android）

原创新作奖
重力异想世界（SCEJA/PSV）
龙之信条（Capcom/PS3・Xbox360）
幻想生活（Level-5/3DS）
勇气原点 飞翔妖精（Square Enix/3DS）
智龙谜城（Gungho/iOS/Android）

PC・移动游戏优秀奖
智龙谜城（Gungho/iOS/Android）
梦幻之星 在线2（SEGA/PC）

PC・移动游戏原创新作奖
智龙谜城（Gungho/iOS/Android）

最优秀游戏厂商奖
Capcom

MVP
山本大介（Gungho）

角色声优奖
黑田崇矢
花泽香菜

最优秀角色奖
初音未来

软件
SOFTWARE

《逆转裁判5》发售日确定，特别版情报公开





4月18日，Capcom正式对外公布了超人气法庭战斗AVG“《逆转裁判》系列”的最新正统续作《逆转裁判5》的发售日，游戏将于今年7月25日发售，售价5990日元。只要玩家在早期就购入游戏，作为特典，玩家将免费获得游戏中三位角色——成步堂龙一、王泥喜法介和希月心音的特殊服装下载码，其中成步堂龙一的下载服装为系列1~3代中的服装，王泥喜法介的下载服装为由本作人设涂和也全新绘制的休闲服装，而希月心音的下载服装则为玩家们喜闻乐见的水手服。值得注意的是，免费提供下载的期间为游戏发售日的7月25日至8月15日，从8月16日开始就会转为收费，因此有意购买本作的玩家就要抓紧了。

除了普通版之外，Capcom的官方在线商店eCapcom中也会独家提供游戏的3种特别版出售。其中最容最充实的限定版（LIMITED EDITION）售价为9900日元，除了完整版的游戏卡带之外，该限定版中还包含了主角成步堂龙一的1/10大手办一个、成步堂风格的收纳包一个、装饰贴纸一套，以及eCapcom限定先行特典可替换式封面一套三种。手办版（FIGURE EDITION）售价8990日元，相比限定版内容方面少了收纳包，而可替换式封面则不是一套而是三种中随机选择其一。扩张版（EXTENDED EDITION）售价为7590日元，除了游戏之外包含了成步堂风格收纳包以及装饰贴纸一套，而可替换式封面也是随机三选一。值得一提的是，成步堂的手办由实力派手办制作者千值练制作，因此品质有所保证。



4月10日



SCEJA本日提供了PSV最新版本系统固件V2.10的下载。此次系统更新为PSV实现了多项新功能，进一步优化了PSV的用户体验。首先是文件夹功能的支持，玩家可以像智能手机那样，将HOME画面中的游戏、应用图标，整理到同一个文件夹中去，方便玩家对游戏和应用进行管理。此外，当玩家从PS3将PSV游戏拷贝到PSV主机中时，会自动确认是否有更新包并进行下载，而玩家将PSV的数据拷贝到PS3或PC中去时，也支持自定义名字了。浏览器方面，支持网页上流媒体播放视频。而当耳机拔掉时，PSV主机的外部扬声器也会像智能手机那样瞬间转为静音，玩家可以在设定选项中对此进行设定。

4月15日



Level-5公布两款3DS新作的发售日。其中《纸盒战机W 超改装》将于今年6月27日发售，其中卡带版售价4400日元，而数字下载版售价为4000日元。根据最新消息，游戏中将有目前正在热播中的动画《纸盒战机大战》中的3台机体参战，而正如上一辑为大家所报道的那样，《纸盒战机大战》也将在3DS平台改编成游戏。另一款确定发售日的为《妖怪手表》，游戏将于今年7月11日发售，卡带版和数字下载版的售价均为4800日元。《妖怪手表》是Level-5继《雷电十一人》和《纸盒战机》之后，又一款面向低龄玩家的作品，并且也将游戏、动漫等多媒体全线发展。

4月18日



Gungho Online Entertainment宣布，目前全球最炙手可热的智能手机游戏《智龙谜城》（パズル&ドラゴンズ）将会推出3DS版。《智龙谜城》将微创新的宝石消除玩法，配合RPG元素以及日本社交游戏精髓的卡牌抽取元素，在全球智能手机游戏市场造成了极大的轰动，目前全球累计用户已经突破1200万大关，月收入也曾创下破亿美元的惊人成绩。据悉，3DS版《智龙谜城》名叫《智龙谜城Z》，将于今年冬季发售，目前游戏的临时官方网站已经开启。据悉，本作将在智能手机版的基础上加入丰富的新要素，包括新怪物、新迷宫甚至是新的系统。而且和手机版道具收费不同，本作将会是客户端收费，并不包含道具收费项目。

4月18日



去年TGS期间公布的新作《交叉利刃 代号胚胎》（エクスブレイズ コ－ド：エンブリオ）释出了新消息。Arc System Works宣布，本作将于今年7月25日发售，对应平台是PS3和PSV，双版本实体版的售价均为7140日元，PSN数字下载版售价5800日元。据悉，本作的世界观与人气2D格斗游戏"《苍翼默示录》系列"是相通的，不过游戏类型不再是FTG，而是文字类AVG。游戏的剧情，从就读于白凤北学园2年B班的主人公篝橙八与同班的神秘少女Es相遇开始，而Es的真实身分，则是从属于御剑机关的对能力者士兵。游戏将采用多结局设定，但和其他文字类AVG最大的不同之处在于游戏中并没有选项，而是通过情报收集装置TOi来使未来的命运发生变化。

4月18日



SEGA宣布3DS平台的初音未来新作《初音未来 未来计划2》（暂名）。本作是去年发售于3DS的音乐游戏《初音未来与未来之星 未来计划》的续作，和前作一样，玩家们所熟悉的电子歌姬初音未来将以Q版粘土造型登场。游戏中的所有模式都对应3D立体显示，带给玩家们非常强烈的临场感。本作中所收录的所有曲目，都包含了传统的按键模式和用触控笔来操作的触控模式两种操作方式，并且所收录的所有乐曲全部都是完整版歌曲。目前，官方公布了三首确定收录在本作中的歌曲，而前作的主题歌《梦梦》（ゆめゆめ）也将收录在本作中。游戏暂定于今年秋季发售，售价未定。

4月19日



SEGA宣布，PSV版《初音未来 女歌手计划 f》和刚发售不久的PS3版《初音未来 女歌手计划 F》两款作品在日本的累计出货量已经突破了39万大关。此外，PS系的"《初音未来 女歌手计划》系列"加上去年首次登陆任系平台的《初音未来与未来之星 未来计划》在日本国内的累计出货量也已经突破了180万套。《初音未来 女歌手计划》自从于2009年7月于PSP平台推出以来，以精美的游戏画面以及舒适的操作而受到了玩家们的好评，不仅受到初音粉丝们的欢迎，也吸引了大量原本对初音不熟悉的轻度玩家，次世代的初音新作以《f》和《F》的形式，在PSV和PS3平台先后跨平台推出，光是PSV版在日本国内的实际销量就已突破了20万套。



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

幸与不幸

曾几何时，汇率这个高深的金融术语居然也和我辈玩家们的荷包密切相关了。由于日元的连番贬值，笔者近期购买的日版3DS游戏价格都大大低于预期，如任天堂本社的《路易的鬼屋2》仅花了240元，即将发售的RPG大作《真・女神转生Ⅳ》普通版的首发预定价亦不过350元。遥想一年多以前那个因汇率高腾而游戏售价动辄四、五百元的痛苦时期，曾为了节省开支不得不与若干二线作品失之交臂，还有热心玩家自发组建了游戏交换QQ群抱团取暖。用某3DS游戏群朋友的原话来说：“比比去年此时，现在的日版游戏便宜得让人笑不动……”再看看周围的朋友们，最近境外游选择日本的越来越多，原因无非是性价比前所未有的高，在真金白银的实惠面前，神马核辐射之类的都不再是考量的问题了。连笔者也有意选择在今年九月中东行扶桑，顺便一圆观摩TGS游戏展的遥远梦想……

安倍晋三政府上台伊始便大力推行日元贬值的量化宽松市场策略曾经被一些资深专家痛斥为饮鸩止渴的愚行，未来势必会将日本经济推向万劫不复的财政悬崖。且不论未来会如何，量化宽松政策目前确实让诸如索尼和任天堂等出口型企业彻底摆脱了汇率高腾的桎梏，短期的经营收益取得了根本改善，此举将为举步维艰的日本制造业赢得至关重要的喘息时间。设问如果类似夏普等标志性企业纷纷崩溃于今时，整个日本经济又何从奢谈“未来”？那些固步自封的所谓经济专家们视野之偏狭可见一斑。时至今日，日本股市已经创下近三年来新高，索尼股价由去年的最低点足足反弹了50%，而任天堂也有23%以上的涨幅，其股价重新占上了万元关口。遥想2011财务年度，任天堂虽然经营利润取得数百亿盈利，却因为汇率损失上千亿日元而遭遇上市以来首度赤字。而2012年度却发生了戏剧性的大逆转，该社由于海外销售不振的缘故将小幅营业赤字，然而却因为汇率的缘故最终盈利数百亿日元。展望当前的日元汇率走势，只要任天堂今年预期推出的若干3DS平台大作能够如期发售，即便其本命主机Wii U依然销售低迷，岩田聪信誓旦旦在下一财年内盈利上千亿日元的预期计划绝非纸上空谈。

幸与不幸，任天堂的社运总是跌宕起伏，往往山穷水尽之时而现转机。设若今时的日元汇率还维持着去年同期的水准，任天堂的经营业绩恐怕只能用惨不忍睹来形容了，至少目前的情势已经极大减轻了该社的财务压力，提供其战略部署更为广阔的腾挪空间。上天的垂怜从来不是让一家企业真正扭转颓势的根源，自身的实力才是破局的关键，携带游戏市场在近未来将会再次扮演任天堂经营后花园的重要角色。今明两年是3DS平台收获普及成果的黄金时期，而本土市场目前是任天堂最为重要的收益源。去岁发售的《立体动物之森》至今畅销不衰，其中数字下载版的销量已然顺利突破70万份，这个惊人数字绝对有着重要的标杆意义。数字销售的进展成为了任天堂在诸事不顺的2012财年中惟一值得圈点的财务数据，根据NOA总裁雷吉最新的访谈透露，数字下载的销售已经占据了任天堂整体软件销售额的11%，这无疑是一个非常良好的契机。从近期《路易的鬼屋2》在全球市场热卖情况来看，消费者迫切需求的是那些无法在智能手机平台获得的游戏体验，而任天堂本厂出品游戏的质和量都是确保3DS平台销售势头的关键。从《口袋妖怪X・Y》到《塞尔达传说 众神的三角力量2》的预定推出时期，再回头审视一下空如白纸的Wii U上半年度的软件销售表，任天堂显然在暗中蓄力，等待最佳时机在今年下半年全力反击。当初NGC的惨败已经给了任天堂一个深刻的教训，与其急就章推出一些半成品，还不如切磋琢磨打造一下类似《塞尔达传说 时之笛》这样名垂青史的杰作。

近日，智能手机平台超人气的大作《智龙谜城》（Puzzle&Dragons）宣布登陆3DS无疑是一个非常重要的利好消息，充分证明了该平台已经具备了足够的市场魅力，任天堂的股价因此连涨数天。从某种角度来看，3DS的真正存在价值已经再次得到了合理的诠释。

游人望远镜

栏目主持
酷洛洛

一直以来，“游人望远镜”的内容大多都是介绍制作人们在外国的工作和生活，很少有在国内的活动内容。而这次随着PC网游《怪物猎人OL》的公布，我们少有地看见某些制作人在国内的身影，到底是谁？我们一起来看看吧。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

《潜龙谍影崛起 复仇》模造刀

检查海报中。





之前美国KDE-US工作室为祝贺《潜龙谍影崛起 复仇》的发售，给了我们两把模造刀（非手工锻造的收藏用刀）。如今终于缴清关税送到洛杉矶的事务所了。我打算把其中一把送给白金工作室、一把放在小岛工作室作装饰。

4月18日

小岛下次不妨拿起来照张相，让大家看清帅气的刀身嘛。



高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人

我的爱好可不只有妹子

好了，来玩《火影》了！



4月19日

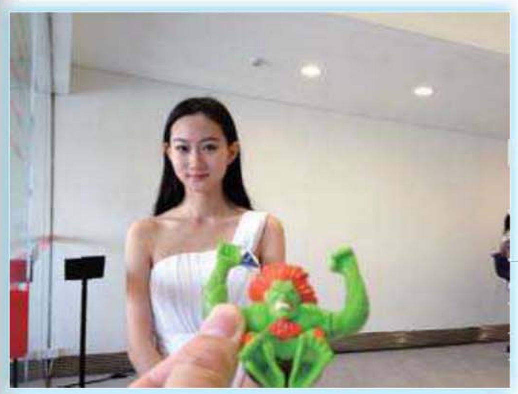


好吧，我承认我之前一直以为高木只会玩美少女主题的游戏……

小野义德

Capcom网络事业统括部长，“《街头霸王》系列”综合制作人

忙于《MHOL》的小野





在活动会场中，到处都是美丽又漂亮的接待小姐。这两位则是里头小野最中意的(笑)。没问到电话真是太遗憾了！



有许多的人来到了现场共襄盛举。我和在这《怪物猎人OL》的专案中共同一起走来的战友Steven Ma。两人也都变老了耶。啊，但他现在也相当成功（笑）！



再来一句，多数追随我微博的粉丝们。其中有支持的、有痛骂的(这个有点令人难过……)，众多的留言我都看过了。虽然我不能实时地发送讯息，但希望大家今后也能给予《怪物猎人》，及Capcom的游戏更多的支持与爱护。

4月18日

其实包括小编一部分人在内，早已经知道腾讯在回炉《怪物猎人OL》，只是想不到距今已经有5年了。《怪物猎人OL》预定6月测试，到时候小编得找朋友要一个测试号才行（笑）。

小林裕幸



Capcom所属制作人，《战国BASARA》系列、《生化危机6》等作品监督

最爱荞麦面



各位早上好（笑）。昨天晚上和久违的朋友喝了几杯，还吃了荞麦面。鸭汁味道真好。

今天的午餐是两国（日本的地名，相扑发源地）当地的荞麦面。

4月20日





我说小林你到底有多爱吃荞麦面……

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

这一周日本软件销量极为低迷，《路易的鬼屋2》在日本和北美两个市场均夺下软件销量冠军，且销售数字相近。日本软件排行榜方面到第四位的《新·超级马里奥兄弟2》的销量就只有6000多了，《胧村正》经过两周的拼杀，销量已经超过Wii版累计，作为一款移植游戏算不错的成绩了。

软件销量（日本） 2013年4月8日～4月14日

排名	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	趋势	本周销量	累计销量	平台
1	路易的鬼屋2	ルイ-ジマンション2	■Nintendo■A·AVG■2013年3月20日■4800日元	—	6万4804套	53万2375套	3DS
2	卡片战斗先导者 奔向胜利	カ-ドファイト！！ ヴァンガ-ド ライド トゥ ビクトリ-	■Furyu■AVG■2013年4月11日■5229日元	NEW	4万4092套	4万4092套	3DS
3	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	—	3万6845套	342万8817套	3DS
4	新·超级马里奥兄弟2	New ス パ マリオブラザ ズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	↑	6264套	201万888套	3DS
5	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	■Konami■SPG■2013年3月20日■3980日元	↓	5959套	12万1842套	PSP
6	胧村正	朧村正	■Marvelous AQL■A·RPG■2013年3月28日■4980日元	NEW	5483套	5万4046套	PSV
7	刀剑神域 无限之刻	ソ-ドア-ト·オンライン インフィニティ·モ-メント-	■NBGI■RPG■2013年3月14日■6280日元	↑	5393套	16万7731套	PSP
8	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボ-ルヒ-ロ-ズ アルティメットミッション	■NBGI■TAB■2013年2月28日■5800日元	↑	4964套	15万8724套	3DS
9	怪物猎人3 G（廉价版）	モンスタ ハンタ 3（トライ）G（Best Price！）	■Capcom■ACT■2012年11月15日■3800日元	↑	4524套	26万3822套	3DS
10	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遺産	■Level-5■AVG■2013年2月28日■5500日元	↑	4333套	20万7442套	3DS



●《杀戮地带 雇佣兵》，这毕竟是继《抵抗》之后PSV上惟一能振奋我心的官方中文FPS啊！（广西玉林 韦佳彬）

●《黄金太阳》在3DS平台的新作，阿尼莫斯这惊天大谜团也是时候解开了。（广东茂名 彭嘉鸿）

●PSV的《创造球会》最好有中文版，希望在不久的将来能有中超球员的数据！（辽宁丹东 隋欣）

●《灵魂献祭》中文版，有中文就能看懂剧情了。（天津 张凉）

●《噬神者2》、《讨鬼传》，不知不觉成了狩猎游戏爱好者啊。《灵魂献祭》暂时没有机子，只能看视频解闷了。（天津 张翌伟）

●小时候最喜欢玩《FFX》和《FFX-2》了，期待它们的合集。（福建厦门 蔡文龙）

●只要能让PSV绝地反击的游戏都支持！（上海 严文浩）

硬件销量（日本） 2013年4月8日～4月14日

软件的缺乏导致当下的两台主流掌机均出现销量下滑，3DS是时隔N周以后销量掉到5万以下，而PSV的势头似乎又面临“四位数”危机。不过从目前市场来看，PSP对PSV同室操戈的影响似乎有所好转，基本是等比下滑。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	4万6676台	143万2632台
PSV	1万4755台	35万7286台
PSP	7778台	22万9925台

3DS累计销量 1119万5134台

PSV累计销量 143万4445台

PSP+PSP go累计销量 1940万9025台



软件销量（北美） 2013年4月7日～4月13日

《路易的鬼屋 暗月》（日版名《路易的鬼屋2》）在北美也获得大卖，新发售的美版《伟大之门与无限迷宫》经过三周拼杀销量到达15万，且算不过不失。《MH3G》经过短暂的领先后，本周排名下滑，其余游戏的排序变化不大。

排名	变化	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	7万5404套	52万6950套	3DS
2	NEW	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity	■Nintendo■RPG■2013年3月24日■34.99美元	2万73套	15万1522套	3DS
3	—	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	1万7189套	185万8687套	3DS
4	↓	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元	1万4211套	188万3614套	NDS
5	↓	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	9425套	275万2840套	3DS
6	↓	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	9346套	344万8489套	3DS
7	↓	怪物猎人3 G	Monster Hunter 3 Ultimate	■Capcom■ACT■2013年3月19日■39.99美元			3DS
8	—	牧场物语 初始的大地	Harvest Moon 3D: A New Beginning	■Natsume■SLG■2012年11月6日■29.99美元			3DS
9	↓	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Kakusei	■Nintendo■S・RPG■2013年2月4日■59.49美元			NDS
10	↑	任天狗+猫	Nintendogs + cats	■Nintendo■ETC■2011年3月27日■39.99美元			3DS

硬件销量（北美） 2013年4月7日～4月13日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	4万6459台	63万3945台
PSV	5131台	10万9457台
PSP	1158台	2万8288台

3DS累计销量 844万937台

PSV累计销量 128万6506台

PSP+PSP go累计销量 1966万2619台

四周间硬件销量推移表

2013年3月17日～4月13日

80000
70000
60000
50000
40000
30000
20000
10000
0

3月17日～3月23日
3月24日～3月30日
3月31日～4月6日
4月7日～4月13日

3DS
PSV
PSP



本次打分的是2款3DS和3款PSP游戏，《联合02》总体的素质偏低，制作人再怎么知名，在投入的限制下也难为无米之炊。《Fate/新章 CCC》很好地继承了前作故事，剧情和系统均十分充实，可以说几乎脱离了"FANS向"的行列，获得本次的最高分。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

联合02



系列第二作，由绫部和、稻船敬二、麻野一哉、我孙子武丸联手打造的3款小游戏分开以e商店下载的形式发售，类型包括冒险、射击动作和密室逃脱三种。

总分 18

项目	评价
系统	★★☆☆☆
耐玩	★★☆☆☆
画面	★★★☆☆



白菜 《怪兽出没的星期五》画面继承了Level-5一贯的优秀水准，系统和操作都简单易上手，整体的风格非常清新，再加上童话般的剧情，自由度很高。打倒不同的NPC来收集卡片也是游戏的一大乐趣，遗憾的是卡片整体数量偏少。本作附带即时存档的功能，可以充分利用玩家的碎片时间来进行游戏。 **7**



酷洛洛 《蝼蛄战车》将坦克与昆虫结合起来的创意颇为巧妙，作为小成本游戏各项要素也一应俱全。战场、坦克和昆虫的建模毫不含糊，车体、炮塔和涂装都能自由搭配，而战车、昆虫、勋章等收集要素也十分丰富。关卡的节奏张弛有度，一些多人任务也极具难度，值得与朋友一起联机挑战。 **7**





胧月 《宇宙船达维号》算是"毁记忆"的作品了，我孙子武丸尽管构筑了一个庞大的世界观，却没怎么在游戏正篇中展现出来。主视角移动时的环境定位非常差，调查范围狭窄，连进个门都要用十字键反复调整，不小心就被场景卡住或错位。密室解谜简单得索然无味，吓人的场景也就是老一套的"突然出现个鬼脸"。 **4**



■GUILD02■卡带■Level-5■ETC
■其他■2013年3月13日/19日/27日
■1人■无对应周边

朋友聚会 新生活



在一个与世隔绝的小岛上，观察以身边家人、朋友、憧憬的偶像为原型创造的Mii形象生活，种种微妙的相似与巨大的反差让游戏充满乐趣。

总分 25

项目	评价
画面	★★★☆☆
收集	★★★★☆
休闲	★★★★☆



半夏 能够将上一作的Mii形象搬运到本作中的设计非常贴心，照顾了系列的老玩家。收集要素很丰富，五花八门的衣服、料理、室内装潢都设计得非常细致。上下屏都可以快速截图，方便玩家保存游戏中的记忆。和Mii角色充满个性的语音相比，游戏的背景音乐比较简单。Mii新闻比前作大幅增加，每天都有搞笑新闻放送。游戏中每天都有特殊的事件，但是整体总类比较单调，游戏时间虽然和现实世界同步，但特殊节日没有什么庆典。和Mii角色进行的小游戏种类也比较少，长时间游戏容易感到重复。 **8**

乌冬 前作的中毒性就非常高，本作扩容后就更加令人欲罢不能了，生子系统的导入令游戏上升到了一个新层次，玩家得小心地处理人际关系，就像一个真实社会的缩影一样。 **9**



胧月 Mii形象的制作更为便捷，男女角色结婚以后也不用"分居两地"了，提升了玩家的代入感。不过发型种类偏少，迷你游戏与前作过于雷同，算是进化不太完全的地方。 **8**



■トモダチコレクション 新生活■卡带
■Nintendo■ETC■其他■2013年4月18日
■1人■对应邂逅通信/无意识通信

Fate/新章 CCC



PSP上“《Fate》系列”最新作，讲述《Fate/新章》中月面圣杯战争背后隐藏的少女情怀。比起前作新增加了可选用从者，并增设大量专属结局。

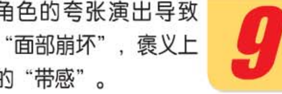
总分 **26**

剧情	★★★★★
音乐	★★★★★
继承	★★★★☆

白菜 画面质量比起前作有细微进步，虽然杂兵的建模大部分照搬前作，不过从者的招式特写和攻击动作均有大幅度变化，因此也不能完全说是回收利用。战斗界面布局更改后看起来更加舒适，迷宫比起前作提高了亮度，大幅减少了压抑的感觉。迷宫中增设大量回复存档点，以及战斗中Game Over后均可立刻再战，体现出本作亲民的一面。剧本非常精湛，在插科打诨的搞笑流程中隐隐透出的绝望感一直持续到最后，让人想起“《弹丸论破》系列”。美中不足的是新增从者吉尔伽美什的技能描述与实测不符，从测试不严谨的方面扣除1分。 **9**

阿鲁 拥有5个结局的本作可谓非常厚道，游戏的整体素质比起前作只增不减，不过遗憾的是不能跳过已看过的剧情，即便是全程快进也会花费不少时间在看剧情上。 **8**

胧月 中盘以后的战斗紧张感十足，死亡后的Retry非常贴心。剧情方面不仅整体质量出色，还精心安排了大量有趣的桥段。特定剧情下角色的夸张演出导致“面部崩坏”，褒义上的“带感”。 **9**



■フェイト/エクストラ CCC■UMD
■Marvelous AQL■RPG■角色扮演
■2013年3月28日■1人■无对应周边

迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印



“《迷宫旅人》系列”第二作，采用了和原作完全不同的原创世界观，玩家需要指挥诸多萌妹子来组建出自己专属风格的队伍，来面对迷宫中的各种强敌。

总分 **24**

系统	★★★★☆
难度	★★★★☆
人设	★★★★☆

阿鲁 虽说本作走的是传统3D迷宫RPG的路线，但系统方面的亲和力高于大部分同类作品，部分经过精简和优化的系统非常适合新玩家上手，人性化的等级重置系统更是让更换职业变得非常轻松，节约了很多练级的时间。游戏的职业相当丰富，不同职业使用起来的差别也非常大，这让队伍的搭配有着非常多的选择，在后期比较有挑战性的迷宫里可以研究出多样的打法，让游戏有着极强的生命力。游戏的人设非常精美，魔物的数量也很多，不过比较遗憾的是换个配色和名字就拿着当新魔物的情况比较泛滥。 **8**

白菜 风格继承《TH2 迷宫旅人》，让前作FANS很有亲切感。虽然世界观完全脱离了《TH2》，但迷宫的数量和难度都令人满意，前作为人诟病的平衡性问题也大为改善。 **8**

酷洛洛 由于放弃了《TH2》的角色，让本作成功摆脱了吃老本嫌疑，不过本作的人设还是相当给力的（尤其是杀必死插图）。系统方面相比前作有了大幅改善，更加适合一般玩家去尝试。 **8**

■ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印■UMD
■Aquaplus■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2013年3月28日■1人■无对应周边

七龙战记2020-Ⅱ



本作是以2021年的东京为舞台，讲述人类与突然出现的巨龙战斗的RPG《七龙战记2020》的续作。在游戏游戏中玩家扮演政府特殊机关“丛云”的一员，对危害人类的巨龙展开讨伐。

总分 **24**

系统	★★★★☆
画面	★★★★☆
音乐	★★★★☆

乌冬 系统和前作基本一样，玩过前作的玩家可以较快地上手，不过没什么新鲜感可言就是。游戏的主要进化点在角色自定义和职业方面，作为前作卖点的自定义角色功能在本作有了不小的加强，一个角色有3种颜色，加上14种外貌变化也就是说42种版本可选，并且声优的采用也令玩家更有代入感。新增的几个职业非常实用，拓宽了战术的幅度，同时旧职业加入了不少新技能，用起来也和前作有不同的感觉。另外战斗进入和结束的读盘时间缩短了不少，几乎感觉不到，让玩家能更舒适地体验爽快的战斗。 **8**

苍穹 整体架构沿袭自优秀的前作，固有职业追加全新的技能也拓宽了战术，不过新职业只有1个，职业数量在同类游戏中也显得略少，对于经历过前作的玩家而言新意不多。 **8**



胧月 中规中矩的RPG，编辑队伍很有代入感。厂商宣传的“豪华声优阵”实际上听不到几句台词，倒是育成系统比较有意思。迷宫难度适中，可以颇为爽快地通关。 **8**

■セブンスドラゴン2020-Ⅱ■UMD
■SEGA■RPG■角色扮演
■2013年4月18日■1人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金珍藏 黄金眼评分 27 文 绚世

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士

ドラゴンクエストVII エデンの战士たち

3DS	◆Square Enix◆日版◆2013年2月7日 ◆1人◆6090日元◆对应邂逅通信
游戏时间：120小时以上	RPG　角色扮演

大幅度的全面进化

与其说本作是一款复刻作品，倒不如说是重制版。首先是人物建模的变换和画面的强化，配合机器的3D显示效果和优质的音响效果，让本作给玩家带来了非常不错的试听体验，同时本作的音乐也进行了重制，变成交响乐的风格后更显大气，可以说在画面和音效方面超越了目前3DS平台的大部分RPG作品。

在系统上，原作就以繁多的可研究职业著称，怎么样才能达到最佳的职业搭配？怎么样才能尽快地修炼到高级职业？这些都是玩家需要考虑的东西，即使游戏时间过百小时也绝对不会让人厌烦。除了人类职业外，游戏中也有数量众多的怪物职业，看着当中的角色变成怪物的样子让人忍俊不禁，而这些怪物职业势必也将耗费玩家的大量时间。游戏在通关后还有隐藏迷宫等要素等待玩家挑战，这些都让本作有着很强的生命力。

本作以“石版”为线索，针对3DS的机能还加入了邂逅石版以及后续的DLC石版，极大地扩展了原作的魅力。怪物的石版和迷宫在很



大程度上增加了本作的策略性，到底要怎么样才能刷到自己想要的怪物迷宫也是一项需要考虑的事情，每次邂逅后都能让移民村的居民和设施增多，看着逐渐进化的村子，给人带来一种成就感。后续的DLC石版不断追加了怪物迷宫，以及支线剧情，扩充了原作游戏的可玩性。

引人入胜的剧情



对于一款RPG来说，最重要的要素是什么？我想每个人的答案都不尽相同。但对于笔者来说，剧情是重中之重。作为一个剧情派玩家，笔者对于本作的剧情是相当满意的，在一个大的主线上交织着一个个令人感动的小故事。这些小故事讲述了亲情、友情抑或是爱情，展现出来的故事都是浓缩的人生。其中最为推崇的是酸雨村和佩佩的爱情故事，酸雨村的人们原本过着平常的生活，突如其来的一场暴雨将所有人石化，他们的思绪被停留在了那一时刻，当主角触碰到这些人的记忆时，看到的是他们为了自己所爱的人而牺牲，还有最后一刻的绝望和彷徨；佩佩的爱情故事时间跨越了几十年，因为故事男主角的懦弱最终和爱人分离，尽管时间流逝但两个人的情怀没有改变，直到故事中的女主人公死去后都将自己的坟墓建在男主人公花园的山坡上，只为了能守望着他。这样看似简单但深入人心的故事，怎能让人不为之动容？

游戏的核心剧情理念其实是时间，穿越在过去和现在的世界当中，看到的是不同的人不同的样子，有时候随手做的一件小事，很有可能影响到很久之后的未来。游戏中的故事不少且大部分含金量很高，无论玩家是何种背景或者是有何种体验，相信都能在游戏中找到共鸣的故事和情节。

一些小瑕疵和不足

上文说了那么多优点，下面来说一说本作不足的地方。随着现代人生活节奏的加快，要慢慢去体验一款游戏是一件很奢侈的事情，但很可惜这款游戏是相当地慢热，从游戏开始到遇见第一个怪物，需要在地图上来回奔波半个多小时之久。不少设定如今看起来相当折磨人，比如让你到东边取一个东西，回到西边鉴定一下后发现是假的，然后要你重新回去东边再找一遍之后再回去……不少时间都白白耗费在跑路上面了。最让人无法接受的是在过去的世界无法使用交通工具，原本交通工具就是为了方便赶路和节约时间而设定的，但在本作中却无法在过去的世界中使用，而游戏中几乎所有迷宫都是在过去的世界中完成的，因此交通工具的设定就变得非常鸡肋。一遍遍地在过去的世界慢慢跑，还不时要面对突然冒出来的杂兵，很容易磨灭玩家的耐性。虽然本作的职业种类繁多，但如果不是特别有爱的玩家可能只会选择特定的进阶路线，事实上职业的区分度也不是太大，如果能再考虑一下职业的平衡性会更好一些。剧情方面来说，虽然本作中的故事数量很多且整体素质不低，但其中也有一些凑数的嫌疑，如果能把剧本再浓缩一下，相信游戏在剧情的含金量上会有更加出彩的表现。



总结 其实笔者对于本作还是相当喜爱的，作为一个JRPG的死忠，看到在美式游戏泛滥的现在还有这样一款让人满意的游戏，是一件相当幸福的事情。有兴趣的玩家不妨静下心，走进《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》波浪壮阔的世界中，定会给你带来不一样的游戏体验。

黄金珍藏

黄金眼评分 28

文 半夏

立体动物之森

とびだせどうぶつの森

3DS

◆Nintendo◆日版◆2012年11月8日◆1～4人

◆4800日元◆对应无意识通信/邂逅通信

游戏时间：300小时以上 | ETC | 其他

发售后长挂销量榜冠军，以最快的速度成为首款突破300万的3DS游戏，《立体动物之森》堪称妖怪级社交游戏，到底它有怎样的魅力吸引了这么多的玩家，就让笔者为大家一一道来。

收集要素

“《动物之森》系列”为玩家构筑了一个绝对休闲的平台，没有任务、没有目的、没有不断升级的必要，游戏内甚至找不到一个具体的数值。这么另类的玩法很可能让玩家觉得没有目的性，而很快感到厌倦，然而《动森》为玩家提供了大量的搜集要素：丰富多彩的家具、个性鲜明的动物角色、五花八门的村内建设……这些搜集要素并不是数量的堆积，而是质量也很高。家具设计得活灵活现，大部分家具都可以操作，并不是简单的摆设，就好像是真的家具一样，改造更是为家具注入了全新的活力。不同村民的具有不同的性格，兴趣爱好都不同，可以提出的村建设也不同。这些千变万化的收集要素让玩家一旦拿起机器就不舍得放下。将成套稀有家具摆放在屋子中时的自豪感；历尽千辛万苦终于讨好了小动物拿到照片



的喜悦；将村子布置得井井有条的满足感，这些取代了无尽的升级和战斗，也成为玩家继续游戏的动力。

想象力



《动森》只是提供了一个平台，而在这个平台上充满想象力的玩家们创造了无数奇迹。擅长绘画的玩家利用游戏内置的图案编辑系统创造出各种各样的图案，甚至有人画出了一幅清明上河图。这些图案可以自由装饰在游戏里，产生各种恶搞的效果让人笑得喷饭。房间的装饰也能体现玩家的想象力，配合家具的改造，能够把房间布置成一个统一的主题，面包店、中餐馆、地下古墓、水族馆等等真是只有想不到的，没有做不到的。在梦见馆中有一个最著名的鬼屋主题村庄，村子的主人将整个村子布置成了一个完整的故事，讲述了一个小女孩悲惨的一生。村中植物、家具、村民的对话都很好地烘托了这种恐怖的氛围。而像这样充满故事的村子在《动森》的世界中还有许许多多，这正是玩家想象力带来的结果。



互动

本作支持最多4人在线联机，而且可以互动的要素非常丰富。能够一起去南岛玩各种小游戏、彼此交换雪爸爸数字、倒卖芜菁，进行各种节日活动的合影留念等等，各种让人意想不到的互动为游戏增加了乐趣。不只是玩家间的互动，玩家和村民之间也有互动，送给村民的礼物他们都会摆放在家中，写给他们的信件也会认真回复。这些可爱的小动物们，做出的



一些行为总是会令人心头一暖，就在这些看似平凡的互动中让玩家得到了治愈。最后和现实时间的互动也是“《动物之森》系列”最大的特征，游戏内的时间和现实时间完全一致。每天打开3DS都会看到当前时间下村子的状况，仿佛真的走入到游戏中一样。季节的变换、节日的更替在游戏中被放大体现出来，当现实世界开始飘雪时，你会发现游戏里已经白雪皑皑；在现实世界和朋友一起倒数度过新年时，游戏里的小动物们也彻夜未眠进行了新年庆祝……丰富多彩的节日活动，让玩家不会觉得无聊，而那些节日相关的家具更是会成为搜集的动力。

休闲与治愈

“治愈”是许多《动森》玩家对这款游戏最简洁的评价。没有升级、任务与打打杀杀，只有钓鱼、捉虫、种花等各种休闲的活动。在进行这些简单活动的过程中，玩家不知不觉放慢了脚步，开始感受游戏中的种种美好，可能只是月夜海边的涛声；樱花盛开再悄然落下；小动物们一句问候的话语……这些简单而细小的东西却成为最治愈人心的存在。



总结 《立体动物之森》是笔者接触的系列第一款作品，没想到玩起来就欲罢不能了，300多个小时对真正的《动森》饭来说只是小巫见大巫，这款游戏就是有这样的魅力。游戏中有一套生肖家具，全部搜集齐（不作弊的前提下）需要12年，搞不好真的有人会坚持那么长的时间呢（笑）。



劳工联盟名人堂——掌机游戏里的工人们

文 马修 美编 澄香

没猜错的话，各位拿到本辑《掌机王SP》的时候应该已经是五·一劳动节了，这辑由本人给大家带来篇应景的专题，是说游戏世界里的工人们的。工人包括靠技术赚钱的技工和靠力气吃饭的力工，虽然在游戏里登场频率远不如战士勇者冒险家萝莉什么的，但差不多也贯穿着游戏、尤其是掌机游戏的发展而一直出现，见证着掌机游戏的发展，下面挑出一些很逆天的工人们，来向这些或高人气或低调的劳动者们致敬。

序

各位还记得世界上第一款掌机游戏吗？嗯，是款竞速游戏，在起源这个问题上，掌机和家用机、街机一样，无非是车枪球或大战外星人、救世界救妹子什么的。但随着整个电子游戏领域中心从美国转向日本，掌机的发展开始有了自己与众不同的道路，那就是平民化。这段时间正是Game & Watch大红大紫之时，GW游戏中虽然也有探宝、拯救等题材，但也有相当多包括工地、厨房在内的平民题材，大概也和当时日本加速城市化建设有关吧。而工人这个职业，便也在游戏里开始出现，虽说后来鲜有当主角的时候，但也基本是贯穿始终，只不过大多数时候安居于城镇乡村的一隅，靠手艺吃饭，当然，游戏里的作用主要是帮助主角打武器、盖房子之类。而在机械车辆有关题材的游戏中，这些工人们往往又担任起维修的重要职责……下面都是游戏中各行各业的工人，来看看他们的风采吧！

水管工

水管工，主要从事管道设备的安装、检修、维护和管理工作，游戏里我不说大家也都能立刻想到有谁，直接进入正题。

马里奥&路易



▲游戏界最著名的工人组合，啥？水管传奇？

游戏史上最著名的工人是谁？想必很多人看标题都想到此人了——嗯，就是大名鼎鼎的马里奥马大叔，虽然很俗，俗到在这个专题里把马大叔放在第一位会有很多人因为觉得没悬念而抗议，但如果不把马大叔放在第一位，绝对有更多人抗议。

大多数时候说到马里奥就得捎上路易，水管工上尤其如此——这兄弟俩的本职工作就是水管工，祖籍似乎是意大利人，长期定居在蘑菇王国。从蘑菇王国宫殿的宏伟以及蘑菇头们的安居乐业来看，起码王国宫殿的排水系统做得不错；蘑菇头们的帽子虽大但帽沿设计明显不是为了挡水，所以这里百姓戴大帽子的习惯应该也不是像欧洲人发明礼帽那般为了防止楼上倒马桶，进一步证明民居的排水系统也很棒。

关于这兄弟俩为什么留在如此奇怪的地方，一直是众说纷纭，最可信的是蘑菇王国的老百姓习惯于把钱藏在下水道，于是这兄弟俩每次钻下水道都会收获大量金币，世界上应该没有一个地方比在蘑菇王国当水管工更能赚外快了，而这也是这二位兄弟多有钱也不放弃水管工这个很有前途的工作的重要原因。

后来，有个长得像乌龟又像恐龙的叫库巴的家伙把公主劫走了——要知道，公主也好，校花班花也好，都是吊丝心目中女神，被白马王子娶了被高帅富泡了众吊只是满心悲痛地祝公主幸福，可被如此丑



陋之外族蛮夷掠去，大伙就咽不下这口气了。于是这一天……

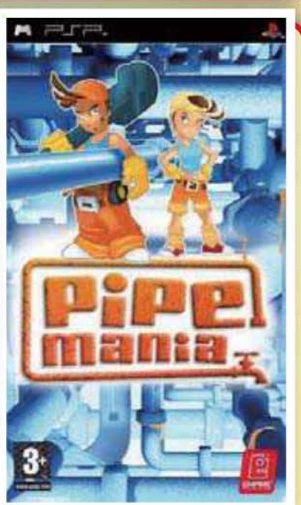






疯狂水管工





▼►PSP版的《疯狂水管工》的游戏画面及封面。

游戏名为《疯狂水管工》，比"《马里奥》系列"更能表达主角的身分，但名气不仅远不如马里奥路易兄弟，模样也很少为人所知。话说这对兄弟原本于1989年开始在Commodore 64上当水管工，游戏目的是把水管连起来，让水正常地进排出。那时候游戏界面简单，于是水管工连脸也没露，只能在游戏封面上一睹尊荣。后来2008年，这个系列在PSP、NDS、PC等平台多方面移植，才开始在游戏里露了面，然后发现，和刚出道时候比，现在的疯狂水管工早已不是一个人了……

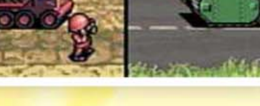
汽修工及延伸

汽修，顾名思义就是汽车维修，然而到了游戏中，这个工种就变得值得玩味了——首先无论是严谨如《GT赛车》，还是欢乐如《马里奥赛车》，亦或是中规中矩的《山脊赛车》以及强调爽快的《极品飞车》、《机车风暴》甚至专门玩撞车的《火爆狂飙》，车坏了就坏了，抖擞精神后重上赛道，从来不见有汽车修理工来给维修下。反倒是把汽修这个行业引申的话，延伸到修理战车乃至修理机器人，会发现这个职业还是没少登场的。

安迪

安迪这小子是《超级大战争》前两作的主角，在这个系列乃至之前的FC、SFC、GB平台的《大战争》游戏中，红星一直都是我方军队，而少年安迪又是主角部队里的主角，虽然安迪很不幸验证了“主角=个性缺乏=人气不如各种配角”的规律，但并不等于这位小兄弟缺乏实用性。据说安迪毕业于红星汽修学校（大误），其指挥官技能是给全体部队的HP回复2，特殊技则是给全体部队的HP回复5、攻击力增加且移动力+1。要注意的是，以上有效范围是全体部队，也就是说除了汽修相关的装甲车、坦克，也包括步兵、战舰和飞机。那个谁，你还说人家是红星汽修学校毕业的么？





▲►打仗修车样样在行的安迪。



机械师

如果说在剑与魔法的世界观中，又软又萌的白魔法师、修女们是冒险小队的队医，那么在集体开着战车行走天下的《重装机兵》中，担任此职责的便是机械师们了。在《重装机兵》前二作中的机械师都是清一色的小伙子，毕竟修理战车这活对体力还是有不小的要求的，而且都有各自的角色和剧情；《沙尘之锁》和《钢之季节》相继出现了妹子机械师；到了三代，《重装机兵》汽修专业虽然彻底告别了和尚班的历史，但也完全没有了专门的剧情了，成为了平常的雇佣角色。但无论性别如何，戏份多少，在“《重装机兵》系列”中这个职业都是不可或缺的，随着技术等级的提升，破损多严重的战车都能战场上修好。而且，你要是因为机械师们的火力输出不够猛而轻视了这个职业的战斗力的话，那就大错特错了——这可是一帮能徒手拆掉机械类敌人的逆天技术人才。

▲《钢之季节》的眼镜娘机械师。

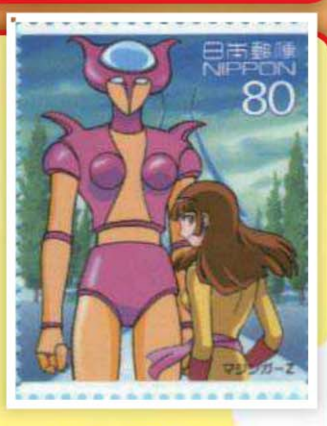


►《重装机兵3》的男女机械师，都是能徒手拆兵器的技术强人。

弓静文和爱神A

汽修这个职业能延伸到多远呢？这里给延伸到未来的机器人大战里吧，再延伸下去笔者都觉得过分了。话说在“《机战》系列”驾驶着维修机体在战场上直接给回复满HP的维修工在“《机战》系列”数不胜数，于是本着溯源的态度我们就把名额给了系列第一个维修师及机体——弓静文&爱神A的组合。

我们都知道，《机战》这个大系列最早是发源在掌机上，后来去家用机兜了一圈后，然后就家用机、掌机双轨并行了。而《机战》



▲邮票上的弓静文和爱神A。

中登场的机体和当时热播的动画也是有很大关系的，不过在《第一次超级机器人大战》中，一些著名的老牌维修机如盖塔Q、戴安娜A等都是作为战斗单位出现的，战斗中想要回复，只能去战场设施上慢慢回。到FC的二代中系统大变革，弓静文驾驶着爱神A终于作为系列第一个维修机师登场，虽然在原作和机体设定中怎么都看不出有过维修的描述，但战斗节奏的确是大幅加快了——虽然从游戏本身速度上来说和GB版差别不大，但战斗中直接回复体力可实在是太有用了。

和大多数战场技工一样，弓静文的爱神A的火力也相当弱，但作用却一点也不低。后来呢，随着收录作品的增加，登场的维修机体也就越来越多了，再后来弓静文几乎也都驾驶戴安娜A出场而非最早的爱神A了。不过在机体能力上，无论是爱神A还是戴安娜A，弓静文只要出场一般都很早，导致随着机动性优秀的后续维修机加入，弓静文和她的机体往往都会进格纳库落灰，但一旦把她留在战场上，就会发现这姑娘的强大绝不是体现在机体上，机体火力一般但自顾尚可，关键是从初登场到《第2次Z》，各种幸运、祝福、再动什么的精神，极其给力。



▲《机战》史上第一台维修机，虽然原作中并没有什么关于弓静文和爱神A的维修能力记载……

建筑工&木工

之所以把这俩放在一起，是因为两个工种联系紧密。单就建筑工来说，包含了木工、泥瓦、搬砖、铆焊、装修等一系列，但木匠却经常被代指为建筑工，尤其在日式游戏中，这大概和日本木式结构房屋传统有关，而木工在重视技术的日本也非常受尊重，这部分索性就把两个工种并列在一起了。

阿源



说在日本一个工商业者聚居的地方——部乱目町，有一个叫阿源的年轻木工，在桐岛组上班。这个木工不仅长得浓眉大眼，手艺也相当不错。但有个叫黑目组的公司看上了这块地皮，妄图用暴力手段来将这里强拆。正义的木工阿源为了保卫部乱目町，抄起干活的大锤去阻止强拆集团。没想到对方简直像黑社会，穿着工装戴着安全帽的工人们公然在大街上欺负百姓不说，更研制出各种拆屋车、飞行器械等各种机械工具，而阿源又只是普通人



▲暴力拆迁队正在欺负小摊贩，背景的浴池名中文化后挺内涵的。

一个，被铲车碾了、铁轨砸了都会立刻死掉。好在有众多部乱目町的民众支持，还有青梅竹马康娜给做各种好吃的。虽说阿源师傅后来在被黑目组千金色诱时在感情问题上出了点小插曲，但用大锤阻止暴力强拆的正义是始终不变的。嗯，以上就是《木工阿源》的剧情，PSP上也有《出发！阿源君 夕阳下的木工物语》，喜欢2D ACT的朋友们不妨试试。

伐木工&木匠



这对组合是来自于《幻想生活》的两种职业，前者主要作为享受大自然恩赐的森林守护者，通过砍树收集树木类素材，找到树木的弱点还能获得更高的评价；后者则配合伐木工得到的树木素材来制作各种木质物品，像家具、钓竿、魔法杖、弓箭什么的。这两个职业还有个共同特点，就是战斗能力贫弱，还好可以转职……

擎钢力士组

“《口袋妖怪》系列”中不乏身强力大之徒，而《口袋妖怪 黑·白》中开始登场的挟木小子、擎钢力士、双柱力王这一家，无论如何都会让人和建筑联系起来。而正式赋予他们建筑工职业，则是在3DS游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》中，这个木匠组合名为擎钢力士组，没有双柱力王的份，就是擎钢力士带着挟木小子小弟们在口袋乐园开个店，用主角提供的素材来帮主角盖房子、开荒。

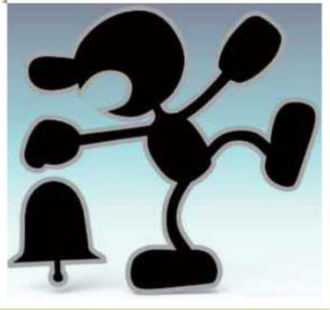
该组的头领擎钢力士曾经是一个优秀

的木工，因为受伤导致劳动效率低下而低落了好一阵子，甚至走上了坑蒙拐骗的邪道，但在主角的帮助以及众小弟的劝导下，擎钢力士老大最终解开了心结，恢复了昔日大工的荣光。和大多数日式游戏一样，这个游戏里被称为大工（木匠）的擎钢力士组，业务范围也决非只做木材活，包括填湖碎石泥瓦建筑等，也都是行家。



Game & Watch先生

下面有请掌机平台、乃至游戏业界最老牌的工人老大哥——Game & Watch先生登场！这位工人师傅在Game & Watch平台上扮演了众多角色，其中建筑工这个职业，就是在Game & Watch的第七款游戏《安全帽》里。游戏中，他并不需要做任何有关于体力和技术的活，只是戴顶安全帽从左边的工棚走到右边的工棚，以至于让人怀疑他其实是在工地溜达视察的工头。不过就算是工头日子也不好过，虽然任务简单，但高空作业的工人们也不知是马大哈还是对他有怨恨，总之是扳子、锤子、螺丝刀、桶等各种工具都往下掉，即便Game & Watch先生戴安全帽也无济于事。这款游戏发售于1981年，后来在GBC游戏《Game & Watch博物馆3》里也有移植，2009年还在NDSi的DSi Ware平台上推出了原版的下载版供玩家下载来玩。


▲传说中的Game & Watch先生。



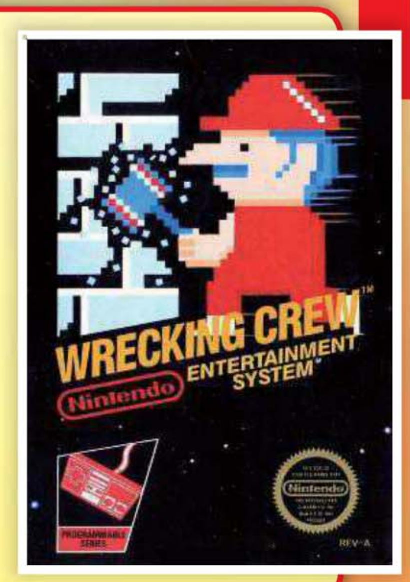
▲G&W先生到底拉来多大的仇恨啊……

马里奥兄弟

马里奥和路易也当过木匠、泥瓦工或者建筑工？还真没，虽说蘑菇王国宫殿的建筑免不了这哥俩参与到供水排水系统的活，但游戏里毕竟没有出现，惟一一次



▶马里奥和宿敌在一起。



▶有了锤子便无法跳跃的马里奥。

和建筑有关的出场是《拆屋工》。没错，马里奥和路易干过拆房子的活，虽说黑目组那种暴力强拆民宅的行为很让人讨厌，但不等于拆楼的工作没必要，于是这对兄弟拿起了大锤，为了拆楼大业，连得意的跳跃能力都暂时不要了，精神可嘉。但即便是烂尾楼也有一众形如外星人的守护者们来捣乱，而且这些守护者没法用锤子消灭——不光敌人，还有名为斯派克（据说是瓦里奥前身）的同行来捣乱，在这样一个没法跳、又有众多对手阻挠的世界里完成拆楼大业，难度可想而知。

矿工

和其他工种不同，矿工大量存在于需要素材的游戏中，虽然并非是主要职业，但也相当重要，而且虽然挖矿这活很累，不过游戏中毕竟不存在塌方的危险，而且少有怪物来捣乱，所以干矿工这活还是很安全的。但由于大多数矿工只是一种职业存在，因此这部分就以游戏名代替人物名了。

牧场物语

我们知道，“《牧场物语》系列”的主角的正经职业是农场主，虽然也是不折不扣的劳动者但并不在我们这篇专题的纳入范围内，但到了GBA版的《牧场物语 矿石镇的伙伴们》，主角可以随时玩农转非的体验了——主要是从农民到矿工的体验。矿场一出来就给了玩家们一个下马威，总计255层的矿场，虽然感觉有种无底洞的感觉，但有S/L大法在，想挖出诸如贤者之石一类的好东西还真不需要把矿场给挖个底朝天。从此以后，挖矿便也成为了牧场生活的内容之一。



▲《矿石镇的伙伴们》的挖矿。

幻想生活

《幻想生活》的职业多种多样，矿工这个职业自然就是通过挖矿的方式来取得素材和宝物了，用十字镐来挖掘矿石，等级越高挖到的矿石越稀有，对于制作防具和武器来说，矿工挖的矿石是制作武器和防具重要素材，还可以拿出去卖钱，一旦挖到宝石，那可就发大财了……



怪物猎人

对于装备系统占极其重要地位的“《怪物猎人》系列”来说，挖矿也称得上是系列的传统要素了，狩猎区域中有矿



点，农场里有矿点，不仅亲自用锄头挖，农场发展得好还可以让猫猫帮忙往出炸，虽说下位刚刚开始不那么容易挖到稀有的东西，但比起和大家伙们拼命拼概率总归还是方便些。挖矿生活，亦是丰富多彩的狩猎浪漫生活的乐趣之一。

口袋妖怪



《口袋妖怪》的世界中有一大类口袋妖怪是来自于远古时代，用挖掘到的化石复活而成，在前三代的作品中，化石那是十分珍贵的，不过了第四代就可以批量入手了。喜欢挖矿的帅哥岩石馆主平田和老爸都是一副矿工打扮不说，主角也能在白岱市获得探宝套装，进入新奥大陆庞大的地下世界。第五代中有地系馆主、矿山大亨亚坤坐镇，采矿业同样欣欣向荣，但却没有了挖矿的部分，不过仍然可以通过和矿工们对话来得到各种进化石——和其他游戏里的矿工们不同，“《口袋妖怪》系列”挖矿对于主角们的目的并非素材，而是那些和口袋妖怪复活与进化息息相关的神奇的石头。。

铁匠

和矿工一样，铁匠这行业在大多数游戏中也很难找到对应的名字，大多数时候是作为为主角锻造、合成武器防具的NPC，偶尔当次主角，也是名字随便起、职业随便选的情况，所以下面还是用游戏名字来代替铁匠们的名字吧。

怪物猎人

对于经常要制造武器和防具的“《怪物猎人》系列”来说，工匠的地位也相当重要，只要素材够了，拿给工匠就可以帮忙打造出对应的武器，虽然说重要素材做剩下的边角余料去向不详，而且这些铁匠们还从来都在主角的庇佑下在村子里开着铁匠铺太太平平地赚钱做生意、可对主角还分文不让，但……同样是离不开啊。

真·三国无双 联合突袭

“《无双》系列”中的武器很重要，但这些武器的制造者——铁匠们往往低调地隐居于游戏幕后深藏功与名，终于，在三国武将们玩腻了砍砍杀杀而去对各种传





▲铁匠和工房职人，分别是壮汉和女性的造型。

说中的大怪物们进行狩猎时，铁匠们也露了脸，用武将们提供的素材为武将锻造各种武器，而且只要武将们肯出钱出料升级自己的锻冶屋，他们也会毫不犹豫地给武将们锻造出更牛的武器，还是很厚道的。除了锻冶师，还有工房职人这一NPC来帮着玩家改造武器——看来分工还很明确的。

召唤之夜 铸剑物语

“《铸剑物语》系列”主角区别于其他游戏主角的最大特色，是他们自己本身就是铁匠，多牛的武器都是自己锻造合成出来而不需要去委托其他NPC。初代的主角本身职业就是锻冶师，冒险目的也是为了打造出最强武器而收集模具和磨矿石等素材，而后来的作品中尽管铸剑系统有了改变，但为铸造最强武器而踏上冒险之旅的最强铁匠精神还是一脉承袭下来。



其他工种

下面收录的工种在游戏中登场的比较单一，所以这里我们就给统合起来了，当然这并不等于以下工种比前面说过的那些地位低，只是登场总人数较少而已。



修补工・快手阿修

2012的迪士尼动画大片《无敌破坏王》让人们重新回味了马赛克风格的经典和浪漫，而有关《快手阿修》这个游戏到底在街机厅存在过与否也成为了一段时间内的热门话题。事实上《快手阿修》这款游戏的确只是动画中原创的，毕竟一旦涉及到版权很多事情就会变得很麻烦。不过《快手阿修》这款游戏是虚构，可不等于阿修就没出现在游戏中，随着热门电影推

出游戏可是迪士尼的惯例！于是，快手阿修和破坏拉尔夫，从虚构的游戏中来到了现实的3DS、NDS、Wii等平台上，而阿修那神奇的锤子，则与拉尔夫的蛮力一样成为过关斩将的关键，不仅能杀敌，还能用来维修一些重要的桥梁、平台等设施。

家政工・腕力&过动猿

在《口袋妖怪》的动画中，口袋妖怪帮人类干活的时候非常多，最著名的应该就是帮助小智妈妈房前屋后忙里忙外的吸盘魔偶了。但游戏中体现得却很少，不过也不是没有，像《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》中，主角家搬家，从重物搬运到收拾屋子，都交给了腕力们；而到了《绿宝石》则换成了过动猿——这可是主角老爸道馆的精灵哦。





▲《红宝石・蓝宝石》和《绿宝石》的开场干活的精灵发生的细节变化，应该是为了对应主角老爸的普通系道馆身分，不过很多人没注意到。

水泥工・马里奥

多才多艺的马里奥大叔面对生活的艰难挫折无所畏惧，除了前面的管工和拆屋工，还在水泥厂当过水泥工，这就是马里奥大叔在Game & Watch游戏《马里奥的水泥厂》里的角色——大概是水泥厂的工作环境恶劣，以至于马大叔灰头土脸得看不出本来样貌，如果不是标题中有“Mario”这个名字，很容易被误认为是Game & Watch先生。马里奥的工作看起来不算累，只要扳动拉杆控制水泥斗的开关，把传送带上的水泥一路传送到卡车上，但实际上是危机四伏的，首先是在升降台不由马大叔控制，一不留神踏空便会摔死，就算没出安全事故，手脚慢了导致水泥溢出斗也会被重责。大概是这工作危险度高而且吃力不讨好，还弄得灰头土脸，所以那次之后来马大叔便没再干过这活，只是在GBA的《Game & Watch博物馆4》和DSi Ware上重温了下当年的艰苦岁月。



▲马叔在水泥厂的灰头土脸岁月。



▲GBA版的现代版的“水泥厂”实际上变成了给耀西和蘑菇头喂饼干。

外卖工·莫娜



对于把休息时间全部投放在游戏、动漫、技术等上而懒于做饭的宅们来说，外卖工应该是日常生活中接触得非常多的职业了，那么游戏中也有外卖工这个职业？有，而且是漂亮妹子——来自于“《瓦里奥制造》系列”的女生莫娜。其实莫娜的正统身分是高中生，有大艺术家父亲和超级模特母亲这样的身世，自然不会是由于勤工俭学去打工，纯粹是天性好折腾，而送披萨只是她折腾的工作之一——不要以为她是普通的外卖工，披萨店就叫“莫娜披萨”，而这首来自于《回转瓦里奥》的歌曲《莫娜披萨》，后来也收录进《任天堂全明星大乱斗X》晋身为任天堂名曲系列。当然，莫娜的大小姐性格使得其摆脱不了懒散，即便是送外卖也拖沓得厉害，于是她的小摩托就在关键时候立功了。顺便说下，莫娜是把瓦里奥作为偶像崇拜的，一直觉得这个邋遢大叔非常酷。

背尸工·伊戈尔



还记得日本电影《入殓师》吗？这类和死人打交道的职业都在人的最后时刻送上一程，尽管死亡无人可免，但活得好好的普通人还是对这类职业敬而远之，但不能抹杀此类职业的神圣，于是本篇的最后两个工种就留给和亡故之人打交道的职业吧。

先说背尸工，大多数游戏里的主角死了要么直接原地复活，要么退回上一点重来，或者干脆Game Over，专门设个人来背尸体的时候非常少见，但特色的“《重装机兵》系列”不仅设了这个行业，而且背尸工的骨骼精奇造型奇特。作为明奇博士的助手，身强力大的伊戈尔乍一看会把人吓一跳，因为这家伙怎么看都像是用尸体拼出来的活死人（其实也差不多，人造人），但这个大家伙不仅不凶残，还非常尽职尽责，不管主角一行死在多么险象环生、龙盘虎踞的地方，伊戈尔都会深入险境，把主角和伙伴们的尸体完好地背回到明奇博士的研究所，然后由明奇博士电击复活，其实力让人难以想象。一般情况下的背尸工是在人踏上黄泉路时送上一程，而伊戈尔绝对是把人从黄泉路上背回来的生命大使！



▲伊戈尔似乎不会说话。

挖坟工·宙斯

“《战神》系列”的世界异常黑暗，仇杀、屠杀、错杀不计其数，战争更是盘旋在整个系列上空的阴云，而且除了城邦与城邦的战争以及斯巴达与蛮族的战争，时不时地也会出现人类和魔怪战争的情景，尸横遍野、血流成河几乎成为了常像，不过在这个人间惨象中，却会出现一



▲第一次见到挖坟老头。

个骨瘦如柴的干尸般的老头子哼着小曲挖坟坑，看奎托斯路过便会云山雾罩地说一通。一开始是在《战神1》中遇到，老头子告诉奎托斯“监视你的不光有雅典娜”。而后在《斯巴达幽灵》中，奎托斯再次遇到这个老头并被劝迷途知返，奎托斯当然没听——在这种杀戮遍布的修罗场被这模样的挖坟老头用奇怪的话搭讪，换谁也会不爽，但接下来也不得不把母亲和弟弟的遗体交由他来埋葬，毕竟这是能遇到的惟一在为死者挖墓坑的人。结果老头对着已经掩埋了奎托斯母亲和弟弟的三个坟坑中的最后一个，留下一句意味深长的“就剩下一个了”。

当然，解锁了宙斯神庙的挖坟人后一切就真相大白了——挖坟的老头子竟然是宙斯，铁锹则是大名鼎鼎的奥林匹斯之剑！果然能在那种地方一边挖坟一边哼哼小曲的挖坟工不会是一般人啊！



■成神后再次碰到这阴森森的老爷子……

特别游戏：工人物语DS

说到和工人有关的游戏，那《工人物语》应该是非现代工种的集大成之作了，作为诞生于DOS平台的早期RTS，该游戏与注重兵种搭配的《魔兽》、注重科技的《帝国时代》等都不同，尽管战争和征服依旧是主题，但侧重的却是生产和发展，因此游戏的节奏相对来说会比较慢。2007年，系列在NDS平台上推出了《工人物语2》的移植版《工人物语DS》。游戏也是从一个最基本的基地开始，在现有的有限材料的基础上开始发展，比如建伐木场让伐木工进驻，然后让木匠把原木加工成木板再进一步建设；亦或是屠宰工把猪肉做成香肠、冶铁工把生铁制成熟铁等，铸剑师把熟铁做成武器防具等……而尤其现实的一点是，战争爆发后即便武力再强大的军队，也无法杀害被占领地的工人，只能选择驱赶和留用，很显然，这个设定也和发迹于工业革命的欧洲对技术工人的重视有极大的关系。



▲工人地位非常高的RTS《工人物语DS》

有关工人的这篇专题我们就到这里吧，盘点一番下来，发现游戏里的工人的范围还挺大，不仅工种丰富，甚至连物种也早已超出了人类的范畴，而这也正是源自于游戏世界的丰富多彩。游戏世界中还有更多有趣的有待我们去发掘，那么，就让我们在即将到来或已经到来的五·一假期里，给自己放个假，去游戏里体验别样的人生吧！

便携领域

有句俗话说“三月不减肥，四月徒伤悲，五月徒伤悲，六月徒伤悲……”——所以在本次的“便携领域”中，纸鸢将给大家介绍一些和健身减肥相关的玩意，其实在App Store中，“健康美容”类是非常庞大并且热门的一个应用分类呢……好了，废话不多说，开始本次的内容。



疑似廉价版iPhone塑料外壳曝光

廉价版iPhone的消息一直不绝于耳，不过绝大多数都处于“传闻”阶段，直到这张所谓的“廉价版iPhone塑料外壳“的照片被曝光，才让人们对廉价版iPhone的存在有了一丝信任。

曝光这张照片的是手机制造商Tactus，如果图片属实，那么可以确认廉价版iPhone借鉴了iPod touch圆滑的边角设计，声音调控键也变成了iPod touch那样的长条状。在曝光图片的同时，Tactus还透露了这款手机的配置：A5芯片、500万像素后置摄像头、3.5英寸Retina显示屏，有黑、白、蓝、红、黄共5种颜色可选。Tactus同时模糊地表示，塑料外壳的厚度在0.4mm至0.6mm 之间。Tactus还透露，廉价版iPhone将于今年10月15日发布，售价在300美元上下。



由于苹果上游供应链中的配件制造商难以洞察苹果的产品发布策略，所以给出确切的售价反而降低了Tactus所言的可信度。不过根据这两年苹果新产品的消息泄露的严重程度判断，这则新闻相信也不完完全全是无中生有。

诺基亚将出大屏挑战Galaxy Note?

微软已计划在今年晚些时候将WP8系统支持的分辨率提高到1080P，现在看起来他们的盟友诺基亚会成为第一个推出此分辨率设备的制造商。

英国《金融时报》指出诺基亚正忙于研发大尺寸屏幕的手机，据说尺寸会与三星的Galaxy Note系列相仿，这款同样被归属到



Lumia系列的产品目前还处在保密阶段。另外科技网站The Verge此前报导过配备PureView成像技术的Lumia旗舰机（代号 Catwalk）会在7月登场，而据近日曝光的疑似谍照来看这将是一部“驼背机”，其摄像头处于背部中央位置，非常突出。



网络出现谷歌眼镜使用感受

谷歌眼镜已经到达部分开发者的手中。很自然地，网络上出现了一系列的开箱、使用感受文章。来自Numerate公司的Brandon Allgood在Google+上分享了自己的使用感受，如下：



谷歌眼镜并不重，配戴一天没有什么问题；电池能够坚持一整天，当然，他没有录制长视频；同事对谷歌眼镜表示很兴奋，有些人对它感到不舒服。总的反映是积极的，人们并不介意他在会议或其他场合佩戴；他发现佩戴谷歌眼镜后，一些习惯需要改变了，比如可以后仰头看时间，听到邮件通知声后，无需打开电脑；Google Now功能非常出色，它可以很快了解你的日常路程，会提前报告交通情况；语音转文字功能很出色，速度也很快，话筒工作良好，骨传导的听筒工作良好，在有背景噪音的情况下，收听没有问题，不过离你很近的人也能听到声音；接入加密的Wi-Fi略为麻烦。

通过这篇网络评测可以看出，谷歌眼镜应该是一款非常有吸引力的产品，但是还无法像手机那样成为人们的生活必需品，谷歌要如何解决一系列问题（例如给本来就配戴眼镜的人使用）还需要我们拭目以待。

应用商店新机遇：图片视频比重提升，教育类付费高

长期关注应用商店数据分析机构App Annie发布了最新的应用商店统计，其主要统计的是App Store和Google Play两家商店。发现两大平台在下载和付费上的距离正在缩小，用户在付费、下载类别上也发生了一些变化，这些变化可以给很多开发者一些参考。



Google Play的下载量统计并未算入第三方市场。目前几乎所有的品牌手机中都内置了除Google Play之外的应用商店，有的是手机品牌拥有，但更多的是第三方市场。特别是在中国，行货手机剔除了Google服务，用户只能从第三方市场下载应用，这导致了中国未进入Google Play下载地区前五名。如果把这部分算上，Google Play在下载量上应该可以逆转App Store。

在应用市场的营收方面，游戏不仅仅驱动了大量下载量，更是营收增长的主要动力。在中国、美国、俄罗斯、日本和韩国等地的调查发现，Google Play中80%的收入靠的是游戏的贡献，App Store中这一比例为70%。

另外，App Store中下载类别排名正在发生一些变化，这些变化应该适用于全平台，企业和开发者可以关注一下。其中图片和视频应用排名上升，下载量排名第三。图片和视频成为内容创作和消费的新领地，这和网络环境变好、硬件软件性能提升有关。移动端视频潜力巨大，将会成为未来家庭影音娱乐的重心。

全球范围内教育类的应用在营收方面已经排到了第四，中国市场在这一趋势中贡献不多，这一趋势主要是全球范围发生。中国地区由于消费者付费意愿低，对于在移动平台上的学习认可度不高，所以仍然处于爆发前期。但这种趋势在国内终究会发生，开发者可以针对这块细分市场多多发散思维。

世嘉A·RPG《幻塔战记》公布，5月登陆手机平台





世嘉4月中旬公布了一款针对iOS和Android平台开发的大型动作网游新作——《幻塔战记 幽灵格里芬》，本作将联手社交厂商Aiming进行开发。同时官方还确认了游戏的上架时间，Android版为5月，而iOS版则要延期至7月。

《幻塔战记 幽灵格里芬》是一款横版卷轴类型的A·RPG，玩家扮演的勇士要与其他玩家结成队伍在神秘广阔的魔法大陆上展开冒险。游戏提供了战士、巫师、盗贼和武僧四种职业，玩家可在其中体验到简单爽快的战斗以及内容丰富的技能、换装系统。

目前官方正式公布本作的β版内测即已于4月19日开启，由于iOS版本仍然处于开发当中，因此测试仅针对Android平台开放。另外根据开发商透露，游戏届时将会采用游戏免费道具收费的模式。

《钢铁侠3》iOS游戏4月底登录App Store



随着《钢铁侠3》电影首映的临近，同名改编游戏也做好了准备。日前开发商Gameloft又公布了第二弹官方预告片。虽然游戏玩法变成了空中跑酷，但不得不说，极速飞行、火爆射击这些系列精髓都保留了下来，看起来还是很让人兴奋。

根据电影剧情设定，托尼·斯塔克将组建一支钢铁侠军团与敌人进行对抗，而这在游戏中也被重点表现出来。本作登场的战甲数量多达18件，并且每一件战甲都拥有与众不同的外形与战斗特性，玩家还可以对其进行强化。游戏正式版4月25日免费登陆App Store，各位《钢铁侠》FANS不要错过了。



餐具也智能——HAPIfork

可以毫不夸张地说，减肥是一项耗时漫长、过程痛苦、见效缓慢的浩大工程。而据科学研究表明，很多人之所以发胖的重要原因就是吃得太快，因为吃得太快，大脑甚至来不及反应胃部已经吃饱的信号，于是“吃货”们不自觉地吃得更多，从而导致了发胖。于是，对于想要减肥的“吃货”来说，这款名叫HAPIfork的智能餐具值得关注。





它看起来只是一个很简单的餐叉，但其实HAPIfork内置蓝牙、传感器、振动马达等部件。使用者在进食的时候，它会通过内置的传感器来测量进食速度，然后将检测到的数据传导到iPhone上，通过一款定制程序来计算。它会事先帮使用者计算好一顿饭所限定的热量，一旦热量超标，它就会通过震动和指示灯的方式来提示你吃得太多或太快，以此来达到辅助控制饮食的效果。另外，HAPIfork附带的移动应用不仅能够追踪使用者吃了多少口，还能够显示用餐开始时间和结束时间，甚至还能记录将食物从盘子里送到口中花了多少时间。

目前HAPIfork还未进入量产阶段，但其设计者表示HAPIfork的USB版会在今年年第二季度正式发售，售价为99.99美元，未来还会推出蓝牙版本。

可以接电话的蓝牙手套——Hi-Call

前面提到蓝牙，说起来这蓝牙设备还真是千奇百怪，其中最常见的要算是蓝牙耳机了，用来听歌接电话都非常方便，不过这个可以打电话的蓝牙手套也许更让人眼前一亮。借助这个名叫Hi-Call的手套，使用者只要用大拇指和小指摆出手势“六”来，就可以打电话了。在兼具了保暖和实用的同时解除了使用者在耳朵上勾着蓝牙耳机怕掉的烦恼，使用的导电材料可以实现对触摸屏的操作。



和其他蓝牙耳机一样，Hi-Call通过mini USB接口进行充电。在手套后部设有挂断按钮，麦克风和耳机分别位于小拇指和大拇指上，通话时位于手套手腕处的LED灯会亮起，显示不同的通话状态。只是目前的颜色比较单调，可能会让爱美之人小小失望了，仅仅提供黑色、灰色和紫色。



Hi-Call蓝牙手套的工作范围大约在12米左右，充电一次可以待机10天，制造成分为95%的丙烯腈，3%的棉和2%的涤纶，兼容iOS，Android，黑莓，Windows Phone四大手机系统。

软件园

iOS

Haze~天气预报



类型：健康美容	厂商：runtastic
价格：18元	版本：中文版

Haze是款天气预报应用，它所突出的是“惊艳的极简主义”，让用户感受到什么是真正的简约之美。

该应用主页上除了底部的三个小按钮之外，仅有一个显示用户所在地当前气温的气泡状圆圈，但是这个简洁到极致的界面其实融入了设计者的很多细腻心思：气泡在屏幕上的上下位置代表当前时间，早上靠上、晚上靠下；背景渐变色的色调代表当前气温高低，高温暖色、低温冷色，而用户也可以解锁并应用更多主题色调；背景呈“箭头状”向上或向下流动的动画效果代表明日气温变化趋势，变暖向上、变冷向下，而流动速度越快则温度变化幅度越大。

主页底部左下角的太阳按钮和右下角的水滴按钮分别代表日照情况和降雨概率，用户可以通过点击按钮或者向左或向右滑动来查看这两个页面，也可以开启“倾斜控制”（Tilt Control）模式，从而只需微微倾斜手中的iOS设备就能实现页面切换——值得一提的是，Haze进行页面切换时的动画效果非常漂亮。Haze提供的日照情况信息包括日出及日落时间、日照时长、上空云层情况、紫外线强度等等，它们均以气泡形式呈现。



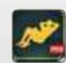




iOS

Android

SitUps Pro



类型：健康美容	厂商：runtastic
价格：12元	版本：中文版

八块腹肌是不少男人的梦想，不过不付出努力梦想是难以成真的，其实腹肌的锻炼有一个很简单的办法，那就是做仰卧起坐，然而做仰卧起坐却并不是一个舒服的过程，所以这款“SitUps Pro”就应运而生了。该应用不但能督促使用者每天按时进行仰卧起坐，还能将你所有做过的仰卧起坐一目了然地以数据图展示出来，让使用者不再单调地健身，而是随时观看自己的健身履历都会感到一些成就感。

那么这个应用究竟是如何记录使用者所做过的仰卧起坐数量呢？其实还蛮简单，就是通过iPhone或者iPad的重力感应加速器，使用者可以将iPhone放在上衣口袋里，也可以双手握持iPad，然后开始做仰卧起坐，应用就会将每一次仰卧起坐记录下来，实际测试了一下，可以说记录得恰到好处，既不会太灵敏也不会有一丝延迟。

应用的界面设计得简单大方，因为该应用的制作者还推出过跑步、引体向上等专业的健身软件，所以有着丰富的软件开发经验；除此之外，应用中的各种健身计划也设定得非常周到，从轻松到困难三个等级等着大家，而且每天都会循序渐进增加联系数量，所以无论你是运动白痴还是健身达人，都可以找借助该应用开始练出自己的八块腹肌来，当然持之以恒是最重要的。









iOS



史上最牛的游戏2

Hardest Game Ever 2

■ Orangenose Studios ■ PUZ ■ 免费 ■ 中文版

如果你喜欢《瓦里奥制造》这种几秒钟一局的小游戏合集，那么这款名号非常夸张的《史上最牛的游戏2》绝对是值得尝试的，因为它就是这种小游戏合集，并且已经是这个系列的第二款作品。

本作的关卡模式由24个不同主题的迷你游戏构成，并且被划分为简单、普通、困难和疯狂四个难度，每个难度6个游戏。开头的提示已经明确告诉了你，想要解锁新关卡和新难度，必须达成一定数量的S评价，而随着难度提升，需要的S评价会更多，难度不是盖的。

可以说这是一款足以让你按爆手机或者平板电脑屏幕的游戏，24个游戏的玩法只有一个——点击。当然其中还穿插着丰富的要素，例如双指点击、三指点击……甚至有时这些点击方法会交替出现，单纯把一个元素抽出来相信就会难倒不少人，更不用说把这些元素糅杂在一起。想要解锁下一个关卡，前一个关卡至少要获得足够等级才可以，当然了，为了完美进行游戏，应该尽量向着S前进。如果觉得实在困难，又想玩到所有的关卡，游戏也准备了捷径：花费12元内购解锁升级包。

作为一款小游戏合集，本作的高难度令人印象深刻，玩起来也颇有挑战性。但与前作一样，游戏依然缺乏用于同乐的多人模式，在iPad上玩起来显得单调了些，不过在手机上用来打发时间还算不错。







iOS

Android

猫咪爱牛奶

Mittens

■ Disney ■ PUZ ■ 6元 ■ 中文版



《猫咪爱牛奶》是迪士尼公司继《鳄鱼小顽皮爱洗澡》、《鸭嘴兽泰瑞在哪里》等热门游戏后的又一款力作。游戏主要讲述的一只猫咪为了赢得自己喜欢的猫咪的芳心，不畏艰辛地去满足她的一个个愿望，玩家要在游戏中要冲破各种障碍，帮助我们的猫咪拿到意中人心仪的牛奶、气球、老鼠等各种礼物。

游戏的关卡设计犹如孩童梦想中的游乐园一般，有着各式各样的机关，例如气球、溜滑梯等，玩家须善用这些道具的特性，设法让猫咪安全地抵达终点。简单来说《猫咪爱牛奶》玩法比较贴近于《切绳子》，由于游戏中玩家没办法自由控制主角，因此就要划动手指斩断作为立足点的木板，使小喵咪因重力的影响而往下滑落，并顺势利用各种地形的倾斜度与机关道具导引小喵咪顺利走到终点获取目标物。当然想获得完美评价的话，就不单单获取目标物而已了，而是要收集齐散落在场景各处的绿宝石。

目前本作共提供了75个关卡，并区分为3种难度供玩家挑战。同时游戏也支持了线上成就系统，玩家将可与世界各地的玩家一较高下。当然了，和绝大多数游戏一样，本作也提供了内购项目，不过由于游戏本身下载时就要收取费用，所以内购的内容倒不是那么必不可少，所以总的来说，这款出自迪士尼之手的游戏还是值得一玩的。





索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita 总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！



不久前PSV更新到2.10固件，最大的一个变化就是加入了网页视频播放功能，用PSV上网看视频无疑更方便了，不过国内部分网站还是有些问题，这次也会给大家介绍一些解决的办法。

PSV 2.10固件更新，支持网页视频

4月10日，索尼更新了PSV固件到2.10版本，除了系统安全性的改善，功能方面最大的变化就是支持了网页的视频播放，另外邮件也开始支持HTML格式，终于不再出现很多邮件内容无法显示的问题了，总的来说，这次更新幅度不算太大，但都比较实用。下面来看看2.10具体有哪些更新点。（4月16日，索尼又放出了2.11的更新，只是提高了系统稳定性，并没有其他功能的增加。）

HOME画面

■HOME画面上的图标可以用文件夹进行管理，一个文件夹能放10个文件图标。

■插入PSV卡带之后，画面右上角会显示游戏的小图标。



▶插入游戏卡时主画面状态栏会显示卡带图案，不过实在太小了。

浏览器

■可以播放Web页面上的HTML5格式流媒体动画（根据动画的种类部分可能无法播放）。

E-mail

■可以显示HTML格式的电子邮件。

■1个联络人可以增加到最多5个E-mail地址。

■邮件检索的时候增加了“文本”和“全部”两个检索范围。

■改善了对应IMAP的E-mail账户的文件夹分配。

设定

■“声音与显示器”中增加了“自动静音”选项。

■near、浏览器、内容管理等应用程序支持了按键操作。

照片

■静止图像放大之后可以用高解像度来显示。

内容管理

■使用手机网络的时候也能上传存档（前提必须开通了PS+会员）。

■将PSV的数据备份到PS3或电脑时能够起名字保存。

■从PS3复制游戏到PSV时会自动检测有没有更新包，并且自动下载更新。

设定

■“省电设定”中追加了“以省电模式使用Wi-Fi”的选项。

■删除了“网络”→“Wi-Fi设定”中的“Wi-Fi连接自动切断”项目。

其他

■HOME画面的布局可以保存到存储卡中。

本月PS+免费游戏情报（4月17日～5月14日）

4月17日开始，各服的PS+免费游戏又进行了更新，日服继上月的沉寂后，本月终于有变化了，一举更新了《时间旅人》（PSV、PSP）、《忍者龙剑传 Σ 加强版》（PSV）、《纸盒战机 爆强化版》（PSP）等几款新免费游戏；港服则增加了《外星粒子觅食传说》（PSV）、《三极姬》（PSP），略显无力；美服方面更新的是《灵魂能力 破碎宿命》（PSP）；欧服更新《极限脱出 善人死亡》（PSV）。总体来说，本月还是日服最为给力。



如何用PSV看优酷等在线视频

PSV固件更新到2.10之后，终于支持了大部分网站的视频播放功能，不过只支持HTML5格式视频，而在用PSV的浏览器访问国内的在线视频网站如优酷、搜狐视频时，会将视频识别为Flash格式而导致无法播放，下面就来教大家如何解决这个问题，让大家用PSV正常观看优酷等网站在线视频。

1

▲首先用PSV的浏览器访问以下网站，它的名字有点奇葩：http://zythum.sinaapp.com/youkuhtml5playerbookmark/



2

▲然后长按住页面中“YouKu HTML5 Player”这个框，点击“打开”。



3

▲此时浏览器地址栏会发生变化，多出了一段javascript开头的字符，点击右下角的图标，将该网址保存为书签。



4

▲访问优酷等在线视频网站，点开一个播放视频的页面，通常会无法播放，出现需要安装Flash软件的提示。



5

▲此时点击书签按钮，选择刚才保存的网页。



6

▲经过短暂的等待，神奇的一幕出现，弹出HTML5的视频播放窗。



7

▲点击播放按钮便可正常播放了，播放也非常流畅。

该软件是由国内一名程序员所开发，原本是为了解决Safri、Chrome浏览器无法正确识别HTML5网页视频而导致播放时大耗资源而开发的，通过一段javascript代码来进行转换，现在用在PSV上也同样奏效，只是支持的网站没有电脑上的多，比如用PSV看优酷、搜狐视频，QQ视频、bilibili等都没问题，不过看土豆网、迅雷看看等网站就会出现无法播放的问题，另外，播放视频时无法选择分辨率，原本有弹幕的也不会显示，期待作者以后能够继续更新完善吧。

TIPS

哪些视频网站可以直接看？

PSV访问那些专门针对手机的视频网站是可以正常观看不用以上方法转换的，比如乐视网：m.letv.com（清晰度：低），腾讯视频：3g.v.qq.com（清晰度：中），大家可以自己发掘尝试。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

4月14日的任天堂网络直播会相信让不少玩家都倍感振奋，公布的诸多作品中最抢眼的，无疑是《塞尔达传说 众神的三角力量2》，虽然预定2014年才会发售，但从目前公布的影像看，“纸片化林克”的创意绝对值得期待。本次栏目的下载推荐为玩家们介绍一款创意之作《任天童子》，目前虽然只有任天堂俱乐部2012年的白金会员才能玩到，但游戏在公布之初曾宣布会提供付费或交换点数的下载形式，感兴趣的玩家再耐心等待一阵子吧。

3D短波

4月10日 GAME

e商店日服更新，《西部旋转侠 最后的保镖》和《满载！生物作成 创造》这两款任天堂本社的游戏开始提供下载。《西部旋转侠》是2012年在3DS平台推出的原创下载游戏，融合了动作和塔防两大要素，游戏的素质非常高，而作为续作的《最后的保镖》追加了更多新角色和新要素，我们将在下辑为读者们详细介绍。



▶《满载！生物作成 创造》发售的当天，作为前作的《生物作成 创造》也停止了配信。

4月11日 GAME

e商店美服也第一时间放出了《西部旋转侠 最后的保镖》的下载，同时更新的还有一款移植自Wii平台的《足球3D》以及去年10月已先行登陆日服的《超高层建造计划 建筑工队》，后者的美版译名为《疯狂的建筑工队》。



▶以西部为背景的《西部旋转侠》自然容易受到美国玩家的青睐。

4月17日 GAME

e商店日服追加了3款下载游戏，分别是《魔女与勇者》、《Nikoli的谜题 仙人指路》和已于美服先行发售的《像素3D》。《魔女与勇者》移植自手机平台，画面和音乐都是复古的8位风，玩家需操纵勇者和被美杜莎变成石像的魔女，击退如潮水般袭来的怪物。

▶由点阵画面构成的《魔女与勇者》充满了怀旧的风格。

4月18日 GAME

美服方面的e商店公布了两款原创游戏，《神秘谋杀 开膛手杰克》是围绕1888年英国历史上著名的连环谋杀案展开的AVG，玩家可扮演3名角色从不同的角度感受那段恐怖的时光；《超级小坚果3D》则是知名手机游戏《小坚果》的续作。



▲你是能缉捕开膛手杰克归案？还是成为他的猎物呢？

4月24日 GAME

日服e商店一口气追加了4款作品——《平衡的艺术 触摸》、《鸡蛋大冒险》和“简单下载系列”的第11弹《花心男友 女佣目击的花心现场》、第12弹《逃脱游戏 危险的5间密室》。此外短篇动画《绵羊肖恩3D》的第4卷也于当日提供下载。

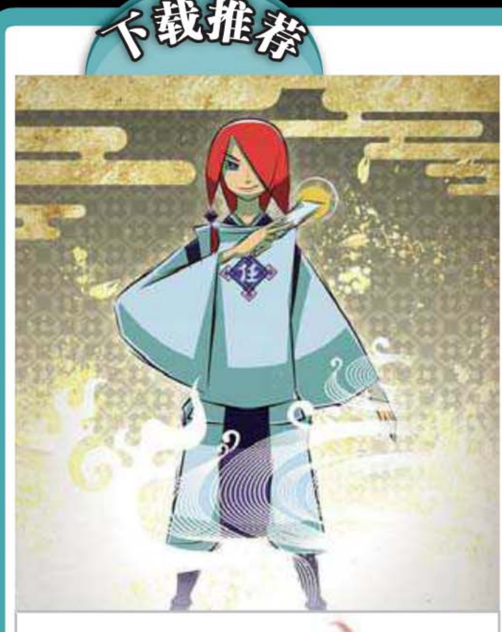


▲《鸡蛋大冒险》是一款横版ACT，各种鸡蛋料理则作为收集要素。

下载推荐

《任天童子》是任天堂俱乐部为2012年所有白金会员准备的一份免费礼物，虽然是一款DSi Ware，但只有3DS能玩。游戏的创意非常新颖，结合了迷宫探索和纸牌要素，就让我们一起来看一下具体玩法吧。

文 半夏





RPG	角色扮演	3DS	
任天童子			
Nintendo	日版	2013年4月5日	推荐度 A
1人	非卖品	无对应周边	

基本操作

按键	作用
方向键	移动光标
X	消除地图上标记、整理袋子
B	取消、返回
A	确定、标记、切换标记
Y	发动“觉え书”、消除单个标记
START	中断记录
L/R	切换界面

游戏说明

远古时期，国家繁荣昌盛、人人生活幸福，原因是大家自古供奉着三种神器——“赤の恶梦帽子、金の破魔星、退魔の大槌（马里奥红帽子，幸运星星、马里奥里的锤子）”。然而三神器不幸遗失，游戏的主人公景品（日文中赠品的意思）要做的就是在魔楼阁内找寻隐藏的神器。游戏共分两个部分，“任天堂”和“魔楼阁”。在“任天

堂”中玩家可以进行整顿，包括整理道具、购买纸札、存档、查看各项记录等。“魔楼阁”就是共50层的迷宫，主人公在每一层进行探索，打开楼层内水晶后开启通向下层的楼梯或者祭坛。祭坛内藏有秘宝，选择取出秘宝就不能继续探索，会返回任天堂。魔楼阁内还有异形会阻碍主人公的行动，如果被异形攻击HP降为0时就会被迫退出魔楼阁。

魔楼阁界面说明

1.当前迷宫名称、层数、第几轮行动、所持金钱。
2.迷宫内异形的信息，包括距离、状态、移动能力、名称、属性、血量、攻击力。
3.主人公血量、拥有纸札数、拥有各项灵力值。
4.行动菜单，能选择移动、待机、攻击、逃出等各项行动。
5.迷宫地图，具体图标说明见后文。

探索

每一层的地图一开始都没有完全显示，随着主人公不断行走探索才会逐渐显示出来，魔楼阁地图内的水晶、阶梯、异形的配置每一次都会随机发生变化，只有墙壁的位置不会改变。在地图上的众多水晶中只有一个能够打开阶梯或者祭坛，其他水晶中装着有用的道具或者钱币。地图中的异形会攻击主人公，不同的异形有不同的特色，具体在后文说明。主人公移动需要花费纸札，另外在得到式神帮助后，有一定能量积累，可以使用3种不同力量的纸札，具体图标说明见下表。

标志	说明
	主人公现在位置
	异形位置，只有显形后才会出现
	地板，没有任何作用
	墙壁，普通移动时无法穿越，且上面不会有异形
	水晶，可能有金钱、道具、开启通往下一层的机关，开启后会消失
	红色水晶，开启之后会发生“都の宴”事件，事件发生后体力、灵力、护步扎全满，异形消失，通往下层的楼梯开启
	楼梯，只要路过就能选择通往下层
	祭坛，含有秘宝，如果选择秘宝就会回到任天堂，如果放弃秘宝就可以继续前进到下一层
	水の灵力地板，从上面走过能够回复一点水灵力，通过一次就会消失
	土の灵力地板，从上面走过能够回复一点土灵力，通过一次就会消失
	风の灵力地板，从上面走过能够回复一点风灵力，通过一次就会消失
	火の灵力地板，从上面走过能够回复一点火灵力，通过一次就会消失
	体力回复地板，从上面走过能回复一定体力，通过一次就会消失
	沼泽地板，从上面走过、站立、待机会损失10点体力，通过也不会消失
	强力沼泽地板，从上面走过、站立、待机会损失20点体力，通过也不会消失
	暗格，暂时还不知道有什么的地图，主人公走到距离3以内时才会显示出来

主人公在地图上移动需要消耗护步札，每一次选择行动出现的护步札属性和行动步数都是随机的，只能通过道具更改，不同属性的护步札有不同的作用，想要发动带属性的护步札就需要相应属性的灵力，具体说明见下表：

护步札图标	说明
–	普通的徒步札，没有任何效果，选择不需要消耗灵力

	音无札，使行动没有声音，即使从异形旁边走过也不会被察觉，使用需要消耗水の灵力
	壁抜札，使用之后可以穿过墙壁移动，使用需要消耗土の灵力
	飞天札，使用之后可以飞跃到目的地，不能越过墙壁，能越过异形，落地点在异形周围2格内就会被察觉，使用需要消耗风の灵力
	炎走札，使用之后能够穿过异形，被穿过的异形1回合不能行动，路过会被2格范围内的异形发觉，使用需要消耗火の灵力

主人公在地图上的移动并不仅仅是简单的一条直线，可以合理利用护步札点数安排移动方向，例如眼前就有一个水晶却没有1点的护步札时，可以选择3点的护步札从旁边绕到水晶位置。时刻注意上屏幕显示的异形位置，按Y键开启“觉え书”，标记异形可能出现的位置，并选择不同的移动方式小心绕过异形，或者选择有利地形和异形战斗，这些都是游戏的主要内容。简单来说类似于玩家都很熟悉的电脑游戏“扫雷”，而在这里异形就是雷，且会不断变换位置，玩家要做的就是和异形斗智斗勇，用精确地走位避过危险、开启水晶逐层前进。

战斗

在每层都会有许多异形出没，它们有的是可见的、有的是隐形的，需要从和玩家之间的距离推算其位置。每种异形都有不同的属性，针对其弱点属性攻击效果翻倍，采用相同属性攻击效果减半。异形的攻击范围和移动能力各有不同，攻击范围决定玩家在其身旁几格位置内它会进行攻击，移动能力决定其每回合移动幅度。异形共有三种行动方式：睡眠、徘徊、追踪。处于睡眠的异形并不会移动，只有玩家从其身边经过或者停留才会苏醒，开始攻击玩家或者移动；处于徘徊中的异形并没有感觉到玩家的位置，只是随机到处移动；处于追踪状态中的异形会捕捉玩家位置并进行跟踪，一旦追上就会发起攻击。玩家在行动选择护步札时，可以选择“里使い”，然后选择地图上一个格子，此时护步札没有射程范围限制，如果选定的格子上有异形，护步札就会贴在异形身上，能够使隐身异形现身，从而方便掌握其动向。在离开该层或者取得祭坛秘宝时被贴了护步札的异形会得到净化，使玩家获得一定金钱并回复一点相关属性灵力。

异形一览

名称	属性	弱点属性	体力	攻击距离	攻击力	移动力	行动方式	初期是否可见	击败后获得金钱	备注
ズズリ	水	火	125	近	20～30	1	徘徊	不可见	20～40	所在地是沼泽的话会减少体力
ズズダラ	水	火	250	近	30～40	1	徘徊	不可见	50～80	所在地是沼泽的话会减少体力
ノロル	水	火	125	远	5～10	1	追踪	可见	10～20	会从远处诅咒主角的护步札，使主角移动点数变小
タマハミ	水	火	125	远	5～10	1	追踪	可见	20～40	会从远处剥夺主角持有的灵力
フウジ	水	火	125	远	5～10	2	追踪	可见	50～80	会从远处诅咒主角，使1回合内无法使用道具
ツチコ	土	风	100	近	20～30	1	睡眠	不可见	10～20	–
ガナリ	土	风	200	近	30～40	1	睡眠	不可见	20～40	被惊醒时会发出声音，使其他异形也成为追踪状态
ドナリ	土	风	300	近	40～50	1	睡眠	不可见	50～80	被惊醒时会发出声音，使其他异形也成为追踪状态
ヤスミ	土	风	150	近	25～35	1	徘徊	不可见	10～20	–
ドノフ	土	风	250	近	35～45	2	徘徊	不可见	50～80	–
モグリ	土	风	200	近	30～40	1	徘徊	不可见	20～40	能够破坏墙壁
モグロウ	土	风	300	近	40～50	2	徘徊	不可见	50～80	能够破坏墙壁
カゼダマ	风	土	100	近	15～20	2	睡眠	不可见	10～20	–
カゼハヤ	风	土	125	近	20～25	3	睡眠	不可见	50～80	–
カワシ	风	土	150	近	20～25	2	睡眠	不可见	50～80	在醒着的时候会回避单体攻击，范围攻击则不会回避

ノガマ	风	土	125	远	10~15	1	徘徊	不可见	20~40	攻击距离较远
カマチ	风	土	150	远	20~25	1	徘徊	不可见	50~80	攻击距离较远
ヌスト	风	土	100	近	5~10	2	追踪	不可见	10~20	会偷盗玩家道具然后逃跑，击败它就能取回道具，一定回合内不击败它则会消失
ヒダル	火	水	125	近	20~30	1	徘徊	不可见	10~20	–
アラウシ	火	水	175	近	20~60	1	徘徊	不可见	20~40	–
アラウマ	火	水	225	近	30~90	1	徘徊	不可见	50~80	–
ヒヌコ	火	水	50	近	20~30	1	追踪	可见	10~20	–
ヒヌノコ	火	水	100	近	20~30	2	追踪	可见	20~40	–
ジバグ	火	水	10	近	60~60	2	追踪	可见	20~40	攻击时或者击倒它时会发生爆炸，对周围产生伤害，而且会破坏周围的水晶、灵力地板、墙壁
イカリ	火	水	250	近	20~30	1	徘徊	不可见	50~80	体力减少时攻击力和移动力倍增
ゲキド	火	水	350	近	30~40	1	徘徊	不可见	90~120	体力减少时攻击力和移动力倍增
ゼニノコ	–	–	50	近	0	3	追踪	可见	100~200	击败它能得到大量的金钱，不过一定回合数后它就会消失，要尽快将其解决
死神	–	–	999	近	50~60	3	追踪	可见	200~400	在某一层长时间探索的话就会出现，当死神出现时其他异形都会变为追踪状态，死神能够破坏墙壁

魔楼阁

魔楼阁就是玩家需要探索的迷宫，当玩家在某一层呆的时间过长时就会出现不好的感觉，再经过1至数轮行动就会出现威力强大的死神，每层数据如下：

层数	名称	大小	水晶个数	不好的感觉开始出现的回合数	特殊装置
1	魔楼阁虎口	4×6	3	第13回合	–
2	魔楼阁虎口	5×7	4	第10回合	–
3	魔楼阁虎口	5×7	5	第13回合	祭坛
4	魔楼阁曲轮	5×5	4	第10回合	–
5	魔楼阁曲轮	5×5	4	第10回合	–
6	式礼仓库	3×7	5	第4回合	–
7	魔楼阁曲轮	7×7	8	第16回合	祭坛
8	魔楼阁浅层	5×5	4	第13回合	–
9	魔楼阁浅层	5×8	5	第13回合	–
10	魔楼阁浅层	5×6	5	第14回合	红色水晶
11	式札仓库	3×8	5	第11回合	–
12	魔楼阁浅层	7×9	10	第26回合	祭坛
13	先人の墓所	5×6	3	第13回合	–
14	先人の墓所	5×7	6	第13回合	–
15	先人の墓所	5×8	6	第13回合	红色水晶
16	式札仓库	3×9	6	第13回合	–
17	先人の墓所	6×6	9	第13回合	–
18	先人の墓所	7×7	6	第13回合	祭坛
19	异形の社交场	5×7	6	第11回合	–
20	异形の社交场	5×8	6	第13回合	–
21	式札仓库	3×7	5	第11回合	–
22	异形の社交场	8×8	7	第13回合	红色水晶
23	异形の社交场	4×7	5	第13回合	–
24	异形の社交场	6×7	6	第13回合	–
25	异形の社交场	7×7	6	第13回合	祭坛
26	魔楼阁深部	6×6	6	第13回合	–
27	式札仓库	3×10	6	第13回合	–
28	魔楼阁深部	6×7	6	第13回合	–
29	魔楼阁深部	8×8	6	第13回合	红色水晶
30	魔楼阁深部	5×7	6	第13回合	–
31	式札仓库	3×7	9	第13回合	–
32	魔楼阁深部	8×9	6	第14回合	–

33	魔楼阁深部	8×10	7	第13回合	祭坛
34	魔楼阁最深部	5×6	4	第13回合	–
35	魔楼阁最深部	7×8	6	第13回合	–
36	魔楼阁最深部	7×10	5	第13回合	红色水晶
37	魔楼阁最深部	6×9	5	第13回合	–
38	式札仓库	3×10	6	第13回合	–
39	魔楼阁最深部	4×9	6	第13回合	–
40	魔楼阁最深部	8×8	6	第13回合	红色水晶
41	魔楼阁最深部	4×6	5	第13回合	–
42	深渊の池	6×7	6	第13回合	祭坛
43	深渊の池	4×7	5	第13回合	–
44	深渊の池	6×6	5	第13回合	–
45	深渊の池	8×9	6	第13回合	红色水晶
46	深渊の池	5×9	6	第13回合	–
47	式札仓库	3×9	7	第13回合	–
48	深渊の池	7×9	7	第13回合	–
49	深渊の池	7×8	7	第13回合	–
50	深渊の池	8×10	7	第13回合	祭坛

河童

在任天堂内可以选择和河童对话，河童有以下几点作用：

1.助言を求める： 能够教玩家一些探索要点。

2.宝物库： 在魔楼阁取回的秘宝都会在这里展示。

3.目录： 可以阅读异形和道具的说明。

4.前回の结果： 能够查看上一次探索的结果。

5.全探索记录： 能够查看整体探索的记录。

6.思い出： 能够查看游戏内出现过的PV。

7.传送： 选择“出发する”之后再选择河童传送，就能上供一定金钱请河童将自己传送到魔楼阁深处。上供金钱越多层数越深，但不会超过玩家探索到达的最深层。河童的心情也会影响其传送的深度，上供同样的金额，当其心情愉悦时能传送的层数比较深，心情不好时传送的层数比较浅。另外通过“ほこら”捐赠金钱提升“河童のほこら”，也能使其更容易传送到深层。

商人

在任天堂内可以和商人对话，商人有以下几点作用：

1.袋整理： 能够整理玩家携带的道具。

2.卖却： 可以将玩家的道具卖掉交换金钱。

3.白札购入： 可以补充空白的护步札。

4.式札购入： 能够购买一些有作用的式札。

5.道具・袋购入： 能够购买回复道具和袋子，玩家身上可以装若干袋子，除了初始的袋子外，其他袋子都有可能被异形攻击而破损。

祠堂（ほこら）

在任天堂有几种属性的“ほこら”，可以对其捐赠金钱，捐赠金钱达一定数额能够开启相应奖励，具体如下：

河童のほこら

等级	效果	需要金钱
九级	可以使用里使い技能	0
八级	体力最大值上升到50，念示箱内可装纸扎数上升到20	100
七级	体力最大值上升到75，念示箱内可装纸扎数上升到25	400
六级	体力最大值上升到100，河童更容易把玩家传送到深层	800
五级	念示箱内可装纸扎数上升到30，商店商品种类更加丰富	1300
四级	体力最大值上升到125，河童更容易把玩家传送到深层	2200
三级	念示箱内可装纸扎数上升到35，商店商品数量增加	3500
二级	体力最大值上升到150，念示箱内可装纸扎数上升到40	5000
一级	念示箱内可装纸扎数上升到50，商店商品降价	7000
特级	体力最大值上升到199，商人贩卖商品增加稀有品种	10000

玄武のほこら

等级	效果	需要金钱
九级	可以使用音无札，水灵力上限3，初期值1	0
八级	水灵力上限4，初期值2	80
七级	停在空白地板时有几率能够拾取白札	250
六级	水灵力上限5，初期值3，水属性式札攻击力+25	450
五级	发动玄武の镇时能够前进到更深层，使用土属性式札时有一定几率返回到手里	700
四级	水灵力上限6，初期值4，水の灵力地板能够回复2点灵力	1200
三级	停在空白地板时有很大几率能够拾取白札	1900
二级	水灵力上限8，初期值5，水属性式札攻击力+50	2700
一级	发动玄武の镇时能够前进到更深层，使用水属性式札时有很高几率返回到手里	3500
特级	停在空白地板时肯定能够拾取白札，水灵力上限为9	4500

白虎のほこら

等级	效果	需要金钱
九级	可以使用壁拔札，土灵力上限3，初期值1	0
八级	土灵力上限4，初期值2	100
七级	停在空白地板时有几率能够拾取金钱	250
六级	土灵力上限5，初期值3，土属性式札攻击力+25	500
五级	发动白虎の镇时能够前进到更深层，使用土属性式札时有一定几率返回到手里	750
四级	停在空白地板时有很大几率能够拾取金钱	1250
三级	土灵力上限6，初期值4，土の灵力地板能够回复2点灵力	1750
二级	土灵力上限8，初期值5，土属性式札攻击力+50	2500
一级	发动白虎の镇时能够前进到更深层，使用土属性式札时很大几率返回到手里	3500
特级	停在空白地板时肯定能够拾金钱，土灵力上限为9	5300

青龙のほこら

等级	效果	需要金钱
九级	可以使用飞天札，风灵力上限3，初期值1	0
八级	风灵力上限4，初期值2	80
七级	有一定几率闪避异形攻击	200
六级	风灵力上限5，初期值3，风属性式札攻击力+25	400
五级	发动青龙の镇时能够前进到更深层，使用风属性式札时有一定几率返回到手里	750
四级	使用风属性式札时有比较大几率返回到手里	1400
三级	风灵力上限6，初期值4，躲避异形攻击几率上升	2100
二级	发动青龙の镇时能够前进到更深层，风属性式札攻击力+50	2900
一级	风灵力上限8，初期值5，风の灵力地板能够回复2点灵力	3750
特级	在魔楼阁中使用神赖み成功几率上升，觉醒成功几率上升，风灵力上限9	4800

朱雀のほこら

等级	效果	需要金钱
九级	可以使用炎走札，火灵力上限3，初期值1	0
八级	火灵力上限4，初期值2	150
七级	使用炎走札时解除异形会对其造成25点伤害	350
六级	火灵力上限5，初期值3	600
五级	发动朱雀の镇时能够前进到更深层，使用火属性式札时有一定几率返回到手里	1000
四级	火属性式札攻击力+50	1600
三级	火灵力上限6，初期值4，使用炎走札接触异形时会对其造成2回合麻痹	2400
二级	发动朱雀の镇时能够前进到更深层，火の灵力地板能够回复2灵力	3200
一级	火灵力上限8，初期值5，使用火属性式札时有很大几率能够回到手里	4100
特级	火灵力上限9，使用炎走札接触异形时对其造成50点伤害+3回合麻痹	5600



本作给人一种麻雀虽小却五脏俱全的感觉，虽然看上去挺简单，但是细节设计得非常不错，例如每个秘宝都出自任天堂的知名游戏，主角的姓名十分恶搞，后期比较难的关卡想要突破也需要动一番脑子，作为一款免费游戏可以说比较厚道。



《最终幻想》25年系列回顾（上）系列正统篇

最终幻想（Final Fantasy），简称“FF”，一个辉煌的名字，一个让无数人魂牵梦绕的名字。从1987年诞生至今的25年间，这个系列已经推出14部正传和数不清的外传，全球总销量破亿。在RPG游戏类型统治日本游戏界的数十年里，它与日本另一国民RPG《勇者斗恶龙》系列一直作为RPG双壁并驾齐驱。其制作方史克威尔（Square），也凭借《FF》从籍籍无名的小厂商发展成一家在当时技术力量领先于世界的大厂。“《FF》系列”的每一作都代表着制作技术的飞跃，从故事到系统全数更换，一直以永不妥协的创新精神享誉世界。本文籍此机会，回顾14部风格迥异的《FF》正传，细细品味这个系列这二十多年来带给我们的震撼。

文 胧月 美编 Juxi

最终幻想 I

FINAL FANTASY

1987年1月，《勇者斗恶龙Ⅱ》的发售在日本玩家中造成了巨大的影响。它的成功令当时的坂口博信羡艳不已，也想制作一部类似的RPG游戏。而当时的Square还只是一间名不见经传的小公司，财政出现困难，如果再没有转机就要破产。在1999年的采访中，坂口曾经提到，如果当时这个游戏还卖不好，自己一定会退出游戏制作业，而这款最终被命名为《最终幻想》、并于1987年12月18日在FC平台发售的RPG游戏，将会成为他最后的作品。

《FFⅠ》的故事讲述四位光之战士为救出公主而出发冒险，穿越2000年的时间回到过去，打倒加兰德变成的大魔王卡欧斯。虽然剧情发展过程略显单调，但是“2000年时间环”的设定在当时却相当超凡脱俗，令无数的玩家回味无穷，也获得了当年的最佳剧本奖。坂口将自己“游戏电影化”的理念贯彻到这部名为《FFⅠ》的作品中，令玩家玩起来就像在观看一部波澜壮阔的电影大片。

《FFⅠ》的风格非常契合游戏标题上的“幻想”二字，以当时来说已算是大容量的2MB卡带中，充满了令玩家感到新奇的元素。以至于在当时日本铺天盖地的《DQ》热潮中，依旧有相当一部分的玩家注意到了由小公司制作的这部游戏。最终《FFⅠ》以不俗的52万销量挽救了Square，也挽救了坂口博信，他也因此被称为“最终幻想之父”。

《FFⅠ》的制作团队总共只有12人，由当时颇具名气的天野喜孝担任原画师一职。他飘逸的画风突出了《FFⅠ》的幻想风格，与《FFⅠ》的成功不无联系。而从此往后的作品的LOGO设计也均是由天野担任。

音乐是这个游戏的一大亮点，更无意中成就了一位音乐大师——植松伸夫。植松伸夫为《FFⅠ》所作的曲子与剧情发展配合得天衣无缝。其中的水晶序曲《Prelude》，经过编曲和不同乐器演奏以后，被广泛传颂于日后的《FF》之中。坂口博信、天野喜孝、植松伸夫三人，也因在“《FF》系列”中多次合作，而被称为“最终幻想的三巨头”。

虽然此时《FF》依然只是二线作品，但是《FFⅠ》的标新立异成功吸引了不少玩家的眼球。“游戏电影化”的理念也被市场认可，并被用于后来的《FF》当中。从这里开始，《最终幻想》的传奇正式开始了。这部奠定了系列基础的作品被移植、复刻到许多平台上，至今依然发挥着它的魅力。









最终幻想Ⅱ

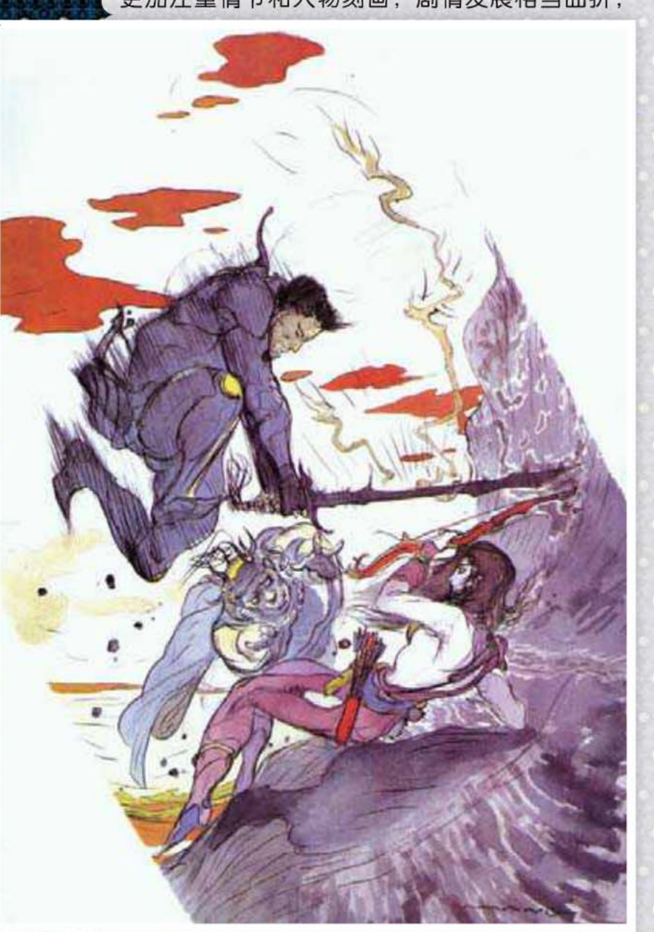
FINAL FANTASY II



1988年12月17日，《FFⅠ》发售一周年前夕，其后续作品《FFⅡ》发售了，平台依然是FC。《FFⅡ》给人一种耳目一新的感觉，在剧情方面采用了跟上一作完全不同的题材，而系统方面也让人惊喜不已。另外，《FFⅡ》原定发售美版，可是由于一些原因，并没有发售。世界上仅存的《FFⅡ》美版卡带，则是当年Square做演示时的Demo，曾在eBay上出售过。

帝国皇帝意图统治世界，召来大批魔物，菲因王国组织了反叛军对抗皇帝。但是帝国军凭借强大的力量击败反叛军，占领菲因王国。以Firioiel为首的四名青年在逃离菲因的过程中被帝国袭击，一人失踪。被白魔导师敏武救了以后，加入反叛军，对抗帝国……

相对于《FFⅠ》幻想般的故事，《FFⅡ》的故事显得非常现实，充分显示出了战争的残酷。《FFⅡ》更加注重情节和人物刻画，剧情发展相当曲折，也突出了战争过程中所不可避免的事——战友的牺牲。《FFⅡ》就是一个悲剧，其中如走过场般连环牺牲的同伴数目简直令人乍舌，连结局都是悲剧式收场。也正因对剧情更细腻的描写，《FFⅡ》成功跳出了1代那种连主角名字都没有的模式，各个主角们性格的刻画给玩家留下了不可磨灭的印象。不少配角死亡的场景也让人为之感动。



《FFⅡ》的系统即使放在今天也是十分新奇、反常规以及不可思议的——彻底取消了RPG中等级的设定，取而代之的是熟练度。每个角色都有12种武器的熟练度，熟练度越高，伤害越高。魔法的学习需要一次性的魔法书，并且也有类似熟练度的等级设定，等级提高，伤害和消耗也相应提高。这个在当时来说十分另类的系统虽然上手不易，但极大地加强了游戏的可玩性，时至今日，依然有游戏在采用类似的系统。而河津秋敏更从《FFⅡ》的萌芽开始，发展出了Square的另一个伟大的RPG——“《沙加》系列”。

《FFⅡ》的音乐给人与《FFⅠ》截然不同的感觉，从游戏最初村庄的那首《反叛军之主题曲》便透露出强烈战争的味道，那种忧伤中又让人带一丝亢奋的旋律，让人感到妙不可言。而大地图那首优美而哀伤的旋律，以及死亡大道的恐怖音乐，在多年之后仍有余音绕梁之感。可以说，《FF》的音乐从2代开始更加让人确信是使这个系列大获成功的一个重要要素。

此外，“《FF》系列”很多元素的首次出现都是在《FFⅡ》。比如可爱的陆行鸟，名为Cid的与飞空艇有关的人，以及Ultima魔法……坂口博信追求创新的精神在《FFⅡ》体现出来，《最终幻想》这个名字也正式发展成一个系列。从此，《FF》就在继承与创新中一代又一代地发展下去……

最终幻想Ⅲ





《FFⅢ》，1990年4月27日发售，平台FC。当时已经是FC晚年，FC的后续机种SFC也即将推出。由于前两作的成功，任天堂对《最终幻想》产生了极大兴趣，也为3代做足了宣传，最终《FFⅢ》销量达到140万，也是系列首部突破百万的作品，让Square真正走出困境，进入了蓬勃发展的新时期。作为FC末期的作品，《FFⅢ》表现出了超高的质量，其系统为众多后辈所借鉴。剧情方面则回归了《FFⅠ》般幻想世界的风格。音乐依然保持了前两作的水准，如《水之巫女艾丽娅》被收录进日后的各种专辑之中，最著名的地图音乐《悠久之风》亦正如其名，书写着系列的那份独特情怀。《FFⅢ》曲目的曲风偏柔和，比起《FFⅡ》又少了几分紧张感，更多的是在世界冒险的欢快感。而"《FF》系列"的另一吉祥物——莫古力也首次亮相。

四名乌鲁村的青年，掉入洞中，见到水晶，并被选为光之战士。其后他们展开冒险，与魔物战斗，离开浮游大陆，最后打败引起一切祸害的黑暗之云……剧情可以说是综合了《FFⅠ》和《FFⅡ》的优点，既有浓厚的冒险感，也描绘着感人的同伴的牺牲。和《FFⅠ》一样，《FFⅢ》世界再次出现了水晶，不止是拯救世界勇者的特征，而是拥有自己的意识。这在后面两作FF中也是一样的，水晶也成为了"《FF》系列"的标记。

《FFⅢ》出现了转职系统，共有22种职业，各职业的能力跟熟练度有关，也拥有不同招数。本作再次抛弃了《FFⅡ》标新立异的做法，回归了传统的等级系统，但却又不同于传统RPG那样各等级能力固定，而是根据职业的不同，在升级时有不同的属性加成。这样的系统使到玩家培养人物的时候有了更多的选择，如要想培养出最强的人物，则需要好好地动动脑筋，让人觉得可以"有战术"地培养角色。此外，《FFⅢ》还加入了"《FF》系列"的一个经典特色——召唤兽，从《FFⅠ》出现过的巴哈姆特，到《FFⅡ》出现过的利维亚桑，到北欧神话的奥丁，都成了系列的经典召唤兽。而为召唤兽设计的特殊职业——召唤士也在《FFⅢ》中正式登场。

自《FFⅢ》后，坂口博信决定彻底将《FF》系列化，为了加快开发进度，系列从此开始将同时由两个不同的小组同时开发不同的续作。此举亦引起《Ⅰ》~《Ⅲ》的主要编剧寺田宪史不满，愤而离开制作队伍。经典时代结束，新的开发者们为《FF》带来了新的动力，也代表着新的黄金时代正式开始了。





最终幻想Ⅳ



进入SFC时代后，Square开始着手开发新时代的《FF》，也就是1991年7月19日发售的《FFⅣ》（销量177万）。首次在《FFⅣ》中引入了ATB战斗系统（这个几乎成了日后系列标志的系统），采用时间槽的方式，使战斗过程不再枯燥之余也更具策略性。《FFⅣ》并没有采用《FFⅢ》那样的转职系统，除主角剧情转职以外，职业都是固定的。剧情方面，水晶仍然是维持世界的核心，但不再是我方专利，变成了反面角色也能利用的东西。莫古力没有在《FFⅣ》中出现，取而代之的是“海明威”。

巴伦王国赤翼队长塞西尔奉命到米西迪亚抢夺水晶，回国以后向国王提出质疑，却被国王派往雾之村与龙骑士凯因执行任务……《FFⅣ》的剧情再次深刻体现了坂口博信的“游戏电影化”理念，如果说塞西尔是表主角，凯因就是影子主角，两位亲密无间的好友却走上了截然不同的道路，其不同的结局也引人深思。故事的舞台从地上到地下再到月球，展现了一个宏大的世界。人物的内心描写更加细致，主角塞西尔内心的斗争实际上也隐喻了游戏中光与暗的斗争，而标题画面上的LOGO反而采用的是另一个悲剧英雄主角——凯因，仿佛这个时敌时友、内心复杂的人才是真正的主角，这在那些老套的游戏剧情中是相当罕见的，也充分显示了早期《FF》绝不向传统妥协的决心。

伊藤裕之的ATB系统是一个划时代的“发明”，打破了传统RPG游戏战斗枯燥无味的定式。敌我双方的时间都在不停流动，玩家就必须时刻关注着战斗中的局面，ATB时间槽的设定一直为后续作品沿用。《FFⅣ》总是被人抱怨难度过高，因为其与传统的靠数值就可压制的游戏不同，《FFⅣ》里的打法基本非常依靠异常状态，多达十多种的异常状态是对付敌人的利器。异常状态这往往被忽略的RPG元素在《FFⅣ》里得到发扬光大。

游戏中的名曲《Theme of Love》出现在游戏中各个场景，如男女主角在游戏开始的会面，也还成为了《FFⅣ》DS主题曲《月の明り》的主旋律，非常优美动听。这首旋律简单却优美异常的作品充分显示了植松伸夫的音乐天赋，甚至入选了日本小学音乐课本。

《FFⅣ》美版叫做《Final Fantasy Ⅱ》，因为是系列在美国发售的第二作。美版《FFⅣ》一共卖出34万套，这意味着系列开始从日本走向世界。另外还有一个趣闻，《FFⅣ》其实本来应该是《FFⅤ》，可是原在FC上制作的“4”由于在制作过程中决定移至SFC上开发，于是本作就顺利以《FFⅣ》的名字发售。而原来的“Ⅳ”则摇身一变，成为了日后面市的《FFⅤ》。

最终幻想V



《FFⅣ》取得了不错的佳绩，Square理所当然要再接再厉。于是，在1992年12月6日，《FFⅤ》正式发售（销量245万）。与《FFⅣ》不同，《FFⅤ》在SFC时代并没有推出美版，也许其中有系统过于繁杂的原因。



《FFⅤ》的剧情依然是光之战士拯救世界，但是和《FFⅠ》、《FFⅢ》不同，《FFⅤ》更注重于对人物性格的刻画。主角巴兹、在旅途中遇到蕾娜、格鲁夫和法利斯等人，无论是温柔的蕾娜还是坚强的法利斯，无一不令人印象深刻。四人为了保护水晶一起旅行，遭遇劲敌基加美修、洞悉Exdeath的阴谋并决定打倒他。相比起《FFⅣ》同伴的死里逃生，《FFⅤ》的同伴就没那么幸运了，无论是基加美修还是老一辈的晓之四战士都以自己的生命搭成桥梁，把主角们送向最终决战。Square特别擅长用角色的死亡来引发玩家的共鸣，这在Square的其他作品中也有所体现。

《FFⅤ》的系统可谓集前作之大成，既有《FFⅢ》的转职系统也采用了《FFⅣ》的ATB。《FFⅤ》的职业依然丰富，并且把职业的熟练度变成了职业等级，不同等级学会的职业技能有所不同。为了培养出最强的角色，许多玩家都拼命想把全部职业的等级都升到最高，即Master级别，来学会所有的技能，通过技能的组合来击破BOSS，而这就是《FFⅤ》的乐趣所在。即使到了今天依然有许多玩家热衷于尝试《FFⅤ》中不同的职业组合，不断研究出新的打法。伊藤欲之在《FFⅤ》为低等级通关所做的设计，正常通关的时候也许只用几个职业就足够，但低等级通关时几乎把所有个职业都要发挥得淋漓尽致。得益于其近乎无限的组合可能性，在这么多年后的今日低等级战略仍在不断更新，整个系统的完成度和想象力实在令人惊叹。

值得一提的是，本作中出现的Exdeath的手下基加美修此后成为了《FF》的标志性人物，在《Ⅷ》、《Ⅸ》、《Ⅻ》、《零式》、《异说》以及各种复刻版里均有出现。这位与美索不达米亚传说里的英雄王同名的搞笑角色爱好收集武器，与主角巴兹是死对头。此外，传说中英雄王的好友恩启都也出现在了系列里。



虽然《FFⅤ》中脍炙人口的音乐不如其他作品那么多，但其中基加美修的主题曲——《长桥之死斗》却常年占据系列战斗音乐最受欢迎头名，无论是游戏中那场气势磅礴的大桥决战还是极具个性的基加美修，配合当时的那首音乐都令人印象深刻，该曲也不断被重新编曲，出现在后面的作品中。

系列发展到《FFⅤ》，销量已突破两百万，已足以跟她的老前辈兼对手《DQ》相抗衡。不过论影响力，《FF》在全世界比《DQ》更广。当后者依然局限于日本地区时，《FF》已走向世界。从《FFⅤ》开始，我们已经渐渐看到这位RPG游戏王者的崛起。



最终幻想VI



作为2D时代的最后一作FF，1994年4月2日发售的《FFVI》常年来获得了无数"最佳RPG"的称号。《FFVI》的全球销量达到342万，堪称2D时代的巅峰。整个游戏总共有14名可操控角色（最终战成员），为历代之最，其衍生的战术也多姿多彩。而相较于《FFV》，《FFVI》的剧情更为成熟，但在系统方面则相对于《FFV》简化了不少。

跟前5代的中世纪风格截然不同的是，《FFVI》更像进入了工业革命的欧洲，游戏内充斥着令人印象深刻的蒸汽机械，比如蒸汽列车和各种带螺旋桨的飞行器。在魔大战的一千年后，神秘的魔法早已从这片大陆上消失，一位野心勃勃的帝国皇帝和他邪恶的手下杰夫卡想借助魔导之力统治世界。在大雪纷飞的游戏开场，一名被帝国控制着能使用魔法的神秘少女，和两个士兵一起乘着魔导机甲，向着雪地上的城市缓慢前进……这个著名的开场画面，与其后那些精彩的一幕幕故事展开：既有扣人心弦的歌剧演出、哀感顽艳的魔列车之别，也有激动人心的雪原决战、剑拔弩张的帝国会谈，以及那世界崩溃后末日降临般的压抑感，让《FFVI》在往后十数年内一直被视为16位机时代表现力的巅峰之作。而后半段更破天荒采用了无主线剧情的游戏形式，在取得飞空艇后可以自由探索世界，可以慢慢收集同伴，亦可随时挑战最终BOSS。放眼今日，不少单机游戏仍然以自由探索支线任务的自由度为卖点，不能不让人为《FFVI》那超前的设计概念而惊叹。

游戏中的主角最终战前说了一句话："重要的不是结果，而是现在。我们为什么而活着？我们创造出什么？我们应该守护什么？若在有生之年能找到这些答案，不是很好吗？"。《FFVI》的故事反映出了制作者对人性的思考，每一位角色都有血有肉，如在战争中痛失妻儿的加源；面对着抛弃自己的父亲的荼；和为了复活心爱之人走遍天涯的洛克……就连反派角色，也将他们的狡猾奸诈刻画得淋漓尽致。当玩家当看到雷欧将军单挑杰夫卡时，又有谁不为其正义感动呢？纵使台词没有刻意追求华丽与煽情，但是朴素的语言和蕴含其中的真情，感染了无数人。

《FFVI》跟《FFIV》类似，每个人都有固定的职业；但与《FFIV》不同的是，《FFVI》里每个人都能通过装备魔石进行修炼来习得魔法。每个魔石就是一个召唤兽，可以在战斗之中召唤出来。同时，如果在升级的时候带着魔石，则可以获得一定的属性加成，这个战斗系统下使得玩家能够培养出一个非



常强的角色，只要稍加培养，便可以轻松砍死最后BOSS；同时低等级通关的设计也依然存在，由于同伴特技、数值和装备的特殊设计，《FFVI》能够在平均等级为7级左右通关。与《FFV》一样，直到现在依然有不少玩家在尝试不同的打法。

论《FFVI》出色音乐的数量，可能在系列也无出其右者。女主角蒂娜的主题曲《时之放浪者》充满了沧桑感，配合《FFVI》里的世界崩溃前的末日感，令人百听不厌。此外，由于《FFVI》人物众多，而且大多是有自己一段故事的，很多角色都有自己的主题曲。《FFVI》就有了一个完全由人物主题曲组成的专辑。播放这张专辑的时候，仿佛就像是重新回顾了一次众人的故事，重新回味一次《FFVI》。

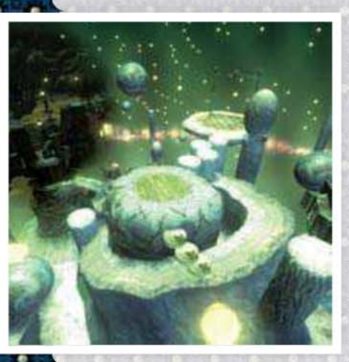
《FFVI》的画面素质几乎突破了SFC的机能极限，美版销量也达到81万。而其像史诗般、歌剧般的剧情，配合当时惊为天人的画面与无与伦比的音乐，组合成了2D时代的巅峰，让系列以近乎完美的方式在16位机时代谢幕。在此之后，《FF》正式踏入了3D时代。





最终幻想Ⅶ





1997年1月31日，Square的《FFⅦ》发售了，并于同年10月2日发售了国际版，之后甚至推出了PC版，是少有的登陆PC的《FF》。它所在的平台却并不是以往的任氏平台，而是当时刚刚推出的家用机Play Station。由于任天堂将Square的最新游戏《圣龙传说》一次性抛向零售商造成了恐慌，导致游戏贱价出售。此时，SCE向因此蒙受大亏损的Square伸出了援手，《FF》的正传系列从此告别任氏平台。《FFⅦ》是一个里程碑式的作品，由于PS机能远在SFC之上，《FFⅦ》以极其精美的CG动画与CG背景，开创了一个新的时代。这款创下系列销售记录之最的游戏一共卖出了惊人的972万套。

钢铁都市——米德加，拥有八台由神罗公司掌控的吸食星球生命能源的魔晄炉。雪崩组织想要炸破坏这些魔晄炉从而使神罗停止破坏星球。为此，他们雇佣了一个名为克劳德的前特种兵来完成这个任务……《FFⅦ》的剧情处理，再次体现了“游戏电影化”的理念，游戏的过程中充满了悬念，而这些悬念在游戏后盘才会一一解开。《FFⅦ》不乏性格鲜明的角色，卖花女爱丽丝在忘却之都舍身发动究极白魔法的神圣一幕，深深地刻在《FFⅦ》玩家的脑海里。值得注意的是，《FFⅦ》的主题并不是很多《FFⅦ》外传玩家所想的那样是“三角恋”，而是“星球保护”。

《FFⅦ》的核心系统，是通过装备魔石来获得不同能力。有的魔石能够影响装备在一起的魔石的能力，不同魔石之间可以互相搭配。玩家在战斗能够获得AP，装备在武器上的魔石获得一定AP以后可以升级，升级后的魔石可以获得更多的能力。总的来说，《FFⅦ》的系统延续了前几作能够自由培养人物的传统，并在战斗中时候增加了“极限槽”的设定。人物受伤就可以增加极限槽，而极限槽满了以后能够放出非常强的必杀技，然后极限槽清零。极限槽和魔石系统配合，可以一击就放出多次极限技，非常实用。

本作的音乐再次让人印象深刻，如《星降之峡谷》、《片翼之天使》都是脍炙人口的名曲。艾莉斯的主题曲《Aerith’s Theme》更在后来Square举办的一次投票中勇夺第一名，被改编成歌曲演唱。

《Ⅶ》作为系列第一次3D化的作品，其受重视程度自然不必多谈，吸引了无数玩家的目光。于是，在合并以后，SE凭借着《FFⅦ》的名气，推出了许多外传：

危机前夕（Before Crisis）：2004年推出的手机游戏，讲述了以神罗的塔克斯成员为主角的《FFⅦ》之前的故事，以描述神罗与雪崩的冲突为主。

危机之源（Crisis Core）：2007年发售，PSP平台，讲述了以克劳德好友扎克斯为主角的故事，由于PSP在国内的普及极广，加上《FFⅦ》已经年代久远，许多玩家将该作当成是《FFⅦ》。

降临之子（Advent Children）：OVA动画，2005年发售DVD版，讲述了《FFⅦ》两年后的故事，画面制作非常逼真，渲染效果极好，由于电影媒体传播广，这部作品也被误认为是《FFⅦ》。

地狱犬的挽歌（Dirge of Cerberus）：2006年发售，PS2平台，是以《FFⅦ》中文森特为主角的射击游戏，故事发生在《FFⅦ》结局3年以后。

这些外传由于与《FFⅦ》制作年代相隔太远，而且制作人员不同，于是在剧情和世界观上跟《FFⅦ》出现了冲突，甚至连它们自身之间也产生了矛盾。即使如此，单就游戏本身来看，这些作品本身依然有不错的素质。

虽然今天看起来3D画面略嫌简陋，但《FFⅦ》的确是一部跨时代的作品，它的成功绝不仅仅表现在公司给它出了几个外传那么简单。由于《FFⅦ》的成功，Square完全进入了如日中天的境界，大投入、大量CG动画交代剧情几乎成了日后作品的标配。《FFⅦ》甚至成为了主宰32位主机大战胜利的钥匙之一，而在《FFⅦ》发售数年后PS逐渐进入成熟期，玩家们都迫切期望这款超级大作的续作，对系列的关注度到达了空前的高度。这时候，玩家的目光全数投入了两年后的续作《FFⅧ》。



最终幻想Ⅷ



1999年2月11日，《FFⅧ》在PS平台上发售，最后全球销量达786万。这部作品被称为“最浪漫的FF”，也是《FF》进入中国的开始。《FFⅧ》的剧情的确是浪漫之极，而系统方面，则出现了一个前所未有的新设定。

I' ll be here……

Why?

I' ll be waiting here……

For what?

I' ll be waiting for you……

So…… if you come here……

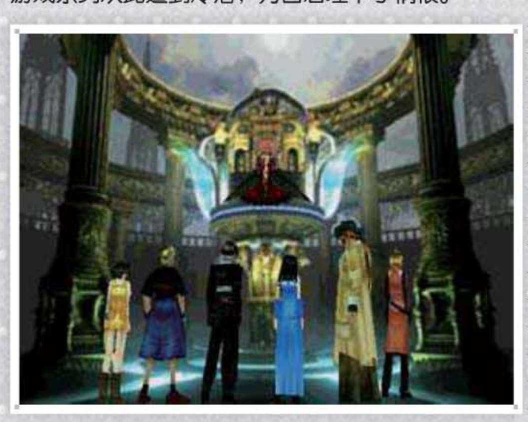
You' ll find me. I promise.

这一段山盟海誓可谓是《FFⅧ》里最经典的对话。《FFⅧ》的世界观设定更加接近现代，主角是佣兵学院的学生。随着系列继续游戏电影化的道路，在《FFⅧ》中，人物都已经是真人比例的了。游戏中的CG更是相当精美，即使用现在的眼光来看依然不错。在剧情时间线上，《FFⅧ》则采用了跟《FFⅠ》一样的时间环设定，令人回味无穷。《FFⅧ》就像在看一部浪漫的爱情片，各人物关系看似简单，但又错综复杂。而其中最让人印象深刻的，莫过于男女主角斯考尔和莉诺亚的爱情故事。

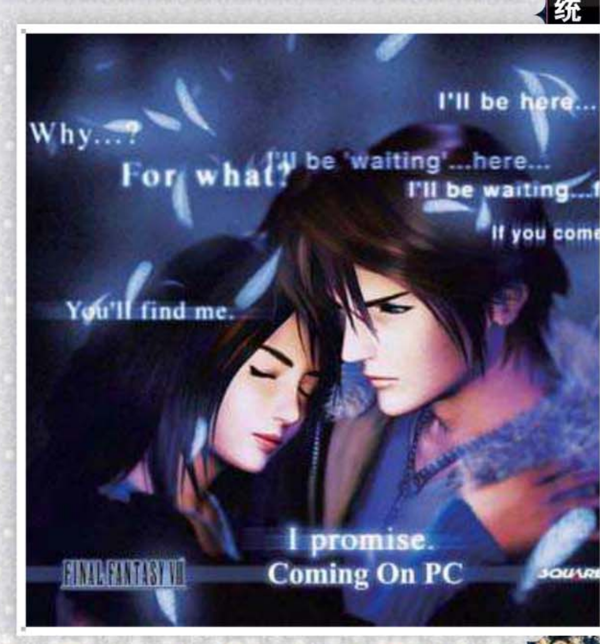
《FFⅧ》不再是练级就可解决一切敌人的游戏。当主角一行人级别升高的时候，敌人级别也随之升高。由于敌人级别高了以后更难对付，于是玩家们都千方百计地压低自己的等级。召唤兽在《FFⅧ》里被称为G.F.，可以装备在角色身上，一个角色可装备多个G.F.。战斗胜利获得AP，G.F.得到AP可以学习技能，装备上G.F.的角色则可以使用对应G.F.的技能。另外，魔法不再消耗MP，而是消耗个数。魔法可以抽取，也能装备在角色的属性值上。当角色HP减少时，则有一定几率可以发动极限技。卡片小游戏也是《FFⅧ》中物品收集的一个重要途径。

《FFⅧ》的系统几乎跟之前的FF完全不同，剧情也毫无相似性。由于系统的改动过于激进，因此遭到部分老玩家的批评，有些人甚至认为这完全不像《FF》。本作跟中国的渊源也很深：《FFⅧ》主题曲《Eyes On Me》由王菲演唱，《FFⅧ》的精美CG动画也是由Square设在中国的公司制作的，也许这就是《FFⅧ》备受中国玩家青睐的原因。

以《FFⅦ》的名气为基础，再加上Square在《FFⅧ》上下了不少的精力，《FFⅧ》的销售再次获得了成功，但同期Square的其他游戏几乎全线落败。于是Square逐渐将所有的精力和财力倾注于《FF》身上，而《时空之轮》、《浪漫沙加》等优秀游戏系列从此遭到冷落，为日后埋下了祸根。







最终幻想Ⅸ





2000年7月7日，在PS寿命将尽，而PS2也已经发售4个月的时候，PS平台最后的《FF》新作《FFⅨ》登场（全球销量530万）。从《FFⅥ》以来，FF的风格发生大转变，不再是童话般的风格。而这次的《FFⅨ》则是回归原点的一作，整个故事非常童话化，深受一部分玩家的喜爱。

亚历山德里亚的公主嘉妮特故意被吉坦所在的坦特拉斯盗贼团"绑架"，并与吉坦等人一同冒险，发现了幕后黑手库加，却得知库加其实是加兰德的部下……的确，《FFⅨ》是个完完全全的童话故事，故事里的角色都是恶有恶报、善有善终。故事的空间跨度甚至跨越了星球，是一部内容丰富的作品。其剧情的主题——"生命"也让人印象深刻。系列的传统水晶在游戏中后期也有出现，故事对每个人的身世和生命的意义都进行了深刻的探讨。但也有玩家表示，最后BOSS永恒之暗的登场显得太过突兀。

《FFⅨ》的系统也回归了以前的传统职业系统。每个角色都有自己的技能，需要装备对应的装备，通过战斗获得AP来习得装备上的技能。战斗的时候可以见到角色的HP槽下面有一条幻化槽，当幻化槽满的时候，角色就会进入幻化状态，不同的角色就会有不同的能力提升。另外有很多人认为所谓回归原点就是回顾Q版造型、围绕水晶的故事，事实上系统的回归原点才更让老玩家感动。比如回复四人战斗、按R魔法全体化等等设定，还有游戏中为极限通关玩家准备的奖励，无一不是对老玩家的一次丰厚回报。

《FFⅨ》的音乐非常优秀，首当其冲便是那首最美丽的《生命的旋律》。在游戏结束，Staff缓缓升起的时候，植松伸夫作曲、白鸟英美子演唱的主题曲《Melodies of Life》想起，把玩家渐渐带入了主角吉坦的内心世界，慢慢回顾整个冒险过程，让人浮想联翩。可惜在《FFⅨ》之后，植松伸夫就逐渐淡出《FF》的音乐制作，此后的音乐风格发生较大改变。

《FFⅨ》不止是回归原点的一作，还是对系列之前的作品的回顾。加兰德正是《FFⅠ》的反方角色，而收服拉姆时拉姆所说的故事正是《FFⅡ》里发生的。《FFⅨ》中有两件重要物品也与《FFⅢ》里的人物有关。有趣的是，《FFⅨ》跟《FFⅧ》几乎是同时制作的，两部作品却走上了两条不同的道路，并且分别获得了成功。相对于《FFⅧ》，《FFⅨ》在细节上的处理更加细致，《FFⅧ》的画面看着还是马赛克，而《FFⅨ》的细微处理使画面看起来十分舒服，人的五官都能依稀可辨。《FFⅨ》为"《FF》系列"在PS上的辉煌画上一个句号，"《FF》系列"也顺利走向了PS的后续机型——PS2。









最终幻想X

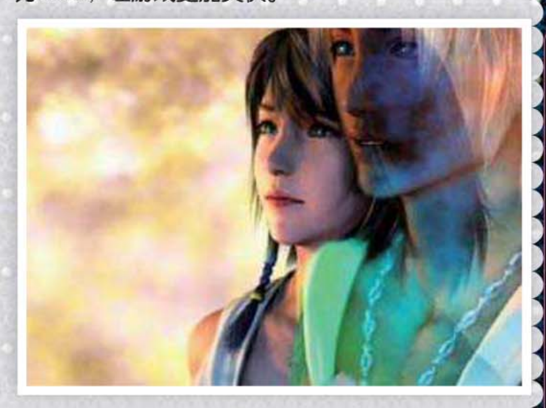




2001年7月19日，PS2上系列首款作品《FFⅩ》发售，登陆全新的平台引起了不少人的关注，最终《FFⅩ》的销量达到805万。《FFⅩ》发售前几天，《最终幻想 灵魂深处》上映，但票房一败涂地。源于此，《FFⅩ》的热卖使Square暂时免于财务困境。

本作故事发生在一个叫做Spira的世界里，游戏从一个疑似1000年前被Sin毁灭的一个叫做Zarnakand的城市开始。在Zarnakand中的明星水球手Tidus由于被Sin袭击，被带到了陌生的世界……无论是Tidus和Jecht的父子情，还是Tidus和Yuna的爱情，以及Yuna及同伴打倒Sin的决心，这些要素都在《FFⅩ》中成功地连接在一起，描绘出一个宏大的世界。

《FFⅩ》并没有采用《FFⅣ》~《FFⅨ》的ATB系统，而是启用了前线任务的制作人——土田俊郎设计的时间静止下选择指令式的CTB系统。CTB系统的行动顺序由角色上一次的行动所消耗的“时间”决定，“时间”消耗得越多，行动顺序越靠后。召唤兽系统也作了较大的改进，能作为参战角色代替我方角色进入战斗。召唤兽和各角色都有独特的必杀技。而角色的培养要通过“晶球盘”来进行，每个角色在晶球盘上都有起始位置。每当获得足够的AP，等级提升，就能够进行“走盘”。使用特殊的晶球，能够触发一些特殊效果。有些超高级玩家，甚至可以不走盘就能玩通整个游戏。另外，《FFⅩ》的国际版对晶球盘做了一些改进，也增添了一些强力BOSS，让游戏更加爽快。



《Ⅹ》的音乐很大一部分已经不是植松伸夫的作品，因此风格与前几代大不相同，曲风变得更为抒情。不过《To Zarnakand》、《素敌だね》这些由植松所作曲目依然是《FFⅩ》音乐里的经典之作。由于游戏本身就有浓浓的宗教色彩，《FFⅩ》音乐的作曲人们将《Ⅹ》里的宗教风格融入了部分曲子的主旋律之中。

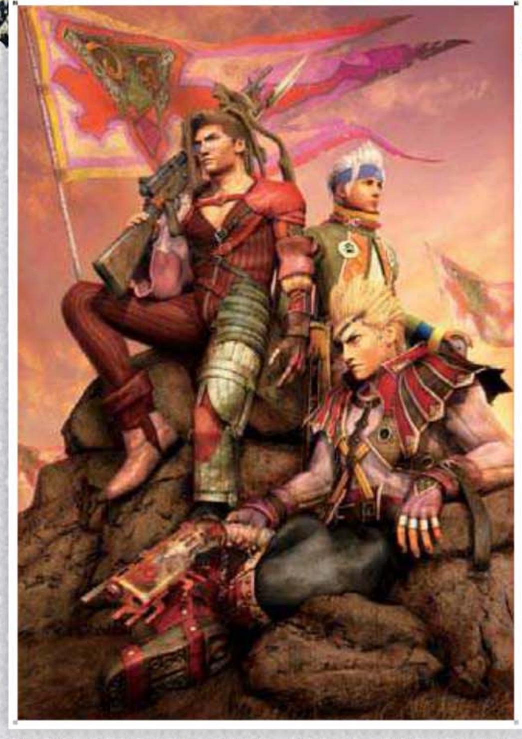
机能的提升带来画面的飞跃，《Ⅹ》作为全3D化的首作《FF》，场景逼真，而且在即时演算中，人物的面部表情都可以看得一清二楚。由于使用了DVD作为游戏载体，可用容量大增，因此加入了人物语音，使得《FF》的在电影化方面更上一层楼。

《FFⅩ》是Square单独制作的最后一部《FF》作品。2003年的4月1日， Square这个经典的品牌、一



个时代的王者，正式被Enix并购，合并后的公司改名Square Enix（简称SE）。游戏中Auron消失之前说的话，仿佛预示着这一切。而坂口博信则在《FFⅩ》发售的这年，由于《最终幻想 灵魂深处》的失败离开了Square，离开了他所创造的《最终幻想》，创立了Mistwalker公司，可谓“成也FF，败也FF”。

《FFⅩ》的成功和那个令人浮想联翩的开放式结局仿佛都预示着续作的可能。在2003年3月13日，作为第一部由SE发售的《FF》，也是第一部正统作品的续作《FFⅩ-2》在PS2平台上发售。作为较低成本、重复素材利用的续作，《FFⅩ-2》最终也取得了529万销量的佳绩。



故事方面，《FFⅩ-2》接续了前作，讲述了女主角Yuna打败Sin以后的故事。在本作中可以探索前作的场景，遇见前作里的同伴NPC。由于前作结局中世界发生了重大的改变，本作的主角Yuna已不再是我们所熟知的召唤士。《FFⅩ-2》是系列首次拥有多结局的作品，前作的开放结局也为本作留下了遐想的空间。

《FFⅩ-2》的剧情发展是通过任务来进行的。任务是有期限的，玩家只能接当前故事等级的任务。故事等级随着剧情发展而上升，也就是说剧情发展得太过的话就会错过一些任务，继而无法获得一些物品。玩家就像选择菜单那样在各个重复场景中穿梭寻找剧情，让人不得不感叹真的像一个“外传”。



本作并没有继承《FFⅩ》的CTB系统，而是回归了ATB并再次使用了职业系统。在战斗中通过换装来切换职业， 战斗胜利以后获得AP，可以用来提升换装晶球的能力。另外，本作中也有许多《FFⅩ》里的捉蝴蝶那样的小游戏。国际版则追加了一个类似不可思议迷宫的“最终任务”。

《FFⅩ-2》使公司走出了灵魂深处失利的阴影，以低成本获得了市场的高回报。这样的策略固然成功，但前提是——做出来的作品一定要是被玩家接受的好作品。



最终幻想XI





《FFⅪ》是系列的首款多人在线RPG，以当时的目光看来，Square并没有采用类似“FF Online”的名字，而是以系列正统序号来为其命名，足可见其开拓网络化市场的决心。2002年5月16日，《FFⅪ》在PS2上发售并开始运营，接下来还陆续发售了PC和X360版本，10年来一直盘踞日本最受欢迎网游头名。至今《FFⅪ》已经推出了4个资料片，而第5个资料片也即将推出。



虽然前十款作品都是单机游戏，但《FFXI》变身网游后却彻底跟传统网游看齐。剥去《最终幻想》的外衣，游戏的核心思想依然是传统欧美网游的做法。比如《FFXI》相当强调团体合作，鼓励玩家组队（Party）行动，一个人玩几乎什么都做不了。战斗也并非传统的回合制，而是充分结合了ATB系统和自由走位，再依靠队伍成员互相配合发动各种连携技，直接在大地图上进行的紧张刺激的战斗。《FFXI》活用了整个系列传统的职业系统，玩家可以选择一个主职业和一个副职业，由于职业本身已不少，因此组合后搭配更加多。主职业都有两小时能使用一次的必杀技，此外还能通过装备武器等途径获得技能。

与历代FF一样，《FFXI》所构筑的虚拟世界Vana 'diel也是完全原创的。有很多人关心，里面是否不再有像《FFX》那样感人至深的故事和华丽的CG动画？诚然，《FFXI》作为网络游戏，其叙事方式还是与传统单机有所区别。不过Square还是花了不少心思强化自己的优势，从游戏最早的三国时代一直到最新的资料片，尽管支线任务“Quest”与一般网游无异，但游戏中有相当比重的主线剧情是通过“Mission”交代的。早期Mission还会分不同的RANK，每一个RANK都是一场长征或大战，花费的时间也非常多，而新增的资料片的剧情也都在精彩的Mission中。大量精彩剧情会以即时演算的镜头来交代，《FFXI》的故事性在10多年前的网游中可谓是佼佼者。

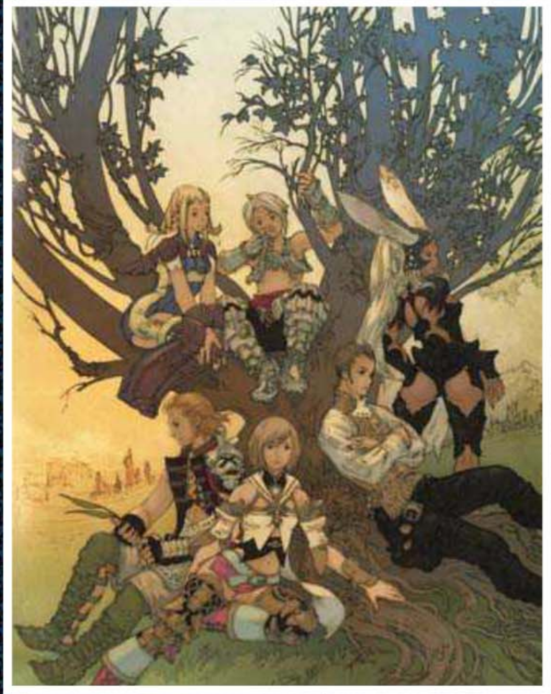
作为Square向网游界迈进的试金石，同时也兼顾了在PS2上开拓主机游戏网络化的任务，《FFXI》还作了非常大胆的尝试，就是著名的世界服务器系统。无论PS2、PC还是X360，无论日本、美国还是欧洲，全世界的所有玩家均集中于同一个世界冒险。因此，与世界各地千奇百怪的玩家组队的趣闻成了《FFXI》一大特色。为此游戏设计了大量的“定形文”，不同语言版本里定形文会自动变成各种语言，同时也可以用手柄按键轻松按出，各国玩家利用定形文可作一些打招呼、感谢或再见之类的简单交流。

《FFXI》运营至今，一直经久不衰、与时俱进地进行更新。虽然《FFXI》一开始处于亏损状态，并不被很多人看好，但是从长远的目光来看，这部作品不仅成功扭亏为盈，而且开拓了新市场，具有非同寻常的意义。只是对中国的玩家来说，一直没有在中文地区运营是不小的遗憾。Square亦曾经有过计划将《FFXI》之后的《FF》全部发展成网游，所幸这件事没有发生——就这样，系列的下一作《FFXII》顺利回归单机。

最终幻想XII









《FFXII》在2006年3月16日发售，是系列中首次获Fami通满分评价的作品，最后销量达595万。《FFXII》是“天才制作人”松野泰己制作的惟一一部正统《FF》。《FFXII》采用了松野泰己所创作的、与《最终幻想战略版》以及PS平台上同样获得了Fami通满分评价的《放浪冒险潭》相同的世界观——“伊瓦利斯”，一个魔法与机工学并存的虚幻世界，并使用了与《最终幻想战略版Advance》相同的种族设定。《FFXII》长达数年的开发周期一直是一个谜，发售日期几经反复，足足推迟两年，更在《FFXII》的开发后期发生了松野泰己突然宣布因病离职，由“《沙加》系列”制作人河津秋敏接手的事件，这次离职一直是业内的一个神秘话题。

本作的故事以“弟弟冒充哥哥”为开端，引发了一系列的事件：帝国入侵、公主救国，而最后以“哥哥代替弟弟”结束，首尾呼应，为整个游戏标上了完美的终止符。整个故事波澜壮阔，也是从松野最擅长的风格着手，通过国家、战争的话题展现出一个追求自由的人们生活的伊瓦利斯世界。故事美中不足的是对人物刻画不平衡，尤其是本故事的主角，由头到尾扮演着一个旁观者的身分，跟随着其他角色发展故事，本身几乎没有参与其中，被玩家戏称为“来打酱油的”。也许作者本意是用主角的双眼让玩家自身扮演旁观者的角色，亲身目睹这个故事，至于手法成功与否则见仁见智了。

《FFXII》并没有采用传统的ATB战斗系统，取而代之的是由ATB发展而来的ADB系统，即“无缝即时战斗系统”。其实所谓ADB就是来自《FFXI》的战斗系统改良版，即进入战斗时无须切换场景，走近敌人就可直接在地图上触发战斗，逃跑也只需收起武器远离敌人，临场感和真实感非常强。系列的各种技能也都在《XII》里呈现，每种技能都有攻击距离，必须在距离内使用技能才能打中敌人。人物培养方面，《FFXII》采用了执照板系统，需要消费一定量的LP来点亮执照板，从而学会相应的技能，路线相当自由。国际版的《FFXII》更大刀阔斧地改进系统，除了加入了十二宫职业、每个职业有自己的执照盘，还增加几个新的模式：试炼模式能挑战各种BOSS；强模式初始等级90级；弱模式不能得到经验。特别注意的是弱模式，相当于官方的低等级通关流程，挑战性十足。

《FFXII》的音乐由崎元仁制作，以往的作曲植松伸夫仅仅创作了主题曲《Kiss me good-bye》。作为松野的御用作曲家，崎元仁音乐风格与植松相差甚远，特别是旋律并不如植松伸夫优美，因此受到了褒贬不一的评价。但崎元仁为《FFXII》所作的曲目依然很好地和松野风格的游戏结合，特别是在广阔的平原上和幽暗的森林中，从壮阔的交响乐到静谧的小夜曲，无一不彰显崎元仁扎实的功底。

在《FFXII》的“空贼小屋”里，有一个成就名为“Mist Walker”，正好是坂口博信离开以后所建立的自己的公司名字。不知道这是不是松野泰己的有意为之？《FFXII》发售的时候，次世代主机PS3也即将面世，它完成了系列在PS2上最后的辉煌。



最终幻想XIII





2009年12月17日，“《FF》系列”终于登陆PS3，这个高清时代的第一作《FFⅩⅢ》，后来还在Xbox360平台上发售，成为系列中首次跨平台的单机正传。《FFⅩⅢ》的PS3版和Xbox360版总共卖出了683万套。高清世代主机强大的机能，使得《FFⅩⅢ》画面的表现力十足，另外由于PS3般使用了蓝光载体，容量几乎达到上一作的10倍。

遗憾的是，剧情一直是《FFⅩⅢ》的一大缺点。与以往的FF一向剧情或精彩或含丰富内涵不同，《FFⅩⅢ》的剧情却几乎成为了主角们说空洞台词和喊口号的大集合。而故事的发展亦难以让人理解，人物对话的逻辑也让许多玩家摸不找头脑。露希和法尔西是《FFⅩⅢ》世界观的基本，由法尔西选出露希，成为露希要么升华成水晶，要么变成死骸。《FFⅩⅢ》的主角Lightning一行人意外成为了露希，一直在逃亡、探索自己的使命和思考是否反抗中挣扎。必须承认，《FFⅩⅢ》的故事从背景设定到叙事方式都新意十足，但叙述方式过于混乱，人物性格空洞，难以触发玩家与剧情的共鸣。

《FFⅩⅢ》另一被人诟病之处便是“一本道”，即一条路走到底，游戏几乎没有自由度可言。游戏前10章的地图是真真正正都是“一条路”通到底，而当玩家终于能进行探索的时候游戏却即将结束，让人不知所措。





《FFⅩⅢ》回归了ATB，人物共有6种职业，不同职业在战斗中的专注方向不一样，通过设置阵型引发各种战术。战斗之中玩家可以控制领队一个角色，但是由于出现了自动选择最佳方式的系统，玩家往往只需要设置阵型的变化。战斗系统再次启用了《FFⅩ》的土田俊郎，因此跟以往作品相差很大，本体思路是不再朝着复杂的方向发展，而是试图更简单，让休闲玩家也容易理解和上手。

制作班底的大换血，是《FFⅩⅢ》如此“不像FF”的原因。从《FFⅤ》开始的职业和技能系统，虽然在之后的作品系统千变万化，甚至变成网络游戏、战略游戏都继承的一套统一的设计，在《ⅩⅢ》中被彻底抛弃了。这样的变化从《FF》的新玩家来看固然能接受，但是一直以来支持《FF》的粉丝却很难接受。SE更是把《FFⅩⅢ》发展成一个系列，不顾全新作品的开发，似乎再过几年后“《FF》系列”仍旧只会继续在《FFⅩⅢ》的世界观上出新作品。以前佳作频出的SE，如今只重视《FFⅩⅢ》相关作品和手机平台，不禁让人疑惑：从前高效率、高精品率的SE什么时候才能回来？

Square在其后推出了《FFⅩⅢ-2》，制作人在听取了大量玩家的意见后，针对《ⅩⅢ》的缺点进



行了改进，包括增加探索要素、去除一本道的设计、让培养变得更有趣等等。《ＸⅢ-2》的剧情也紧接《ＸⅢ》的结局，主角也变成了闪电的妹妹塞拉。《FFＸⅢ》中讲述故事逻辑混乱的教训并没有让制作人醒来，这次以更复杂的多时空观念讲述故事，但是更令人吃惊的是，在结局居然出现了“To be continue”字样……系列的第三作《LRFFＸⅢ》亦已经公布，正如制作人所说，这才是真正的完结篇。

不管怎样，《FFＸⅢ》还是拉开了新世代《FF》的序幕，虽然相对于前作有许多不足，但其画面和音乐都是上乘之作，也打开了走向高清时世代的大门。另外一个令中国玩家开心的事实是，《ＸⅢ》和《ＸⅢ-2》都推出了官方中文版，在日本市场衰退、《FF》影响力也大不如前的今日，华语市场才第一次被关注，不知道这是值得庆幸还是唏嘘？





最终幻想XIV



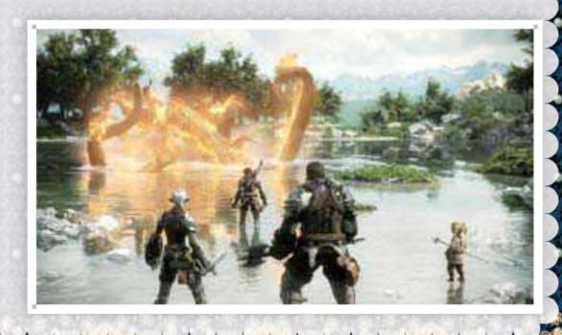




2010年9月30日，系列的第二款MMO·RPG《FFＸⅣ》推出。为了适应全球的PC网游市场，SE满怀信心地先推出PC版抢占市场，并打算接下来再推出PS3版。可惜事与愿违，《FFＸⅣ》一经推出，竟遭无数国内外网站恶评，IGN和Fami通一致给出了超低的评价。这些批评主要集中在游戏理念落后，像个半成品，甚至还出现经典标志甚至名称都拼错的情况。《FFＸⅣ》的制作人，也是Square老臣子田中弘道随后引咎退社。谁也没有想到，《FF》对网游界第二次的出征，竟成了史上最大的滑铁卢。

《FFＸⅣ》的故事发生在一个全新的世界，玩家扮演的角色在一个叫Eorzea的地方冒险，这里不但长期被帝国攻占，更被蛮族异形入侵。不过这个世界如今已不复存在——由于新接替的制作人吉田直树认为原版本缺点太多，根本无法彻底修改，决定舍弃原来的版本而重新构造一个《FFＸⅣ》。于是，《FFＸⅣ》的1.0版本在运营两年后宣布关服，SE亦为宣传新版本上线适时放出一段末日CG动画。从这个结局中玩家可以看到1.0时代的终结，而自己所扮演的角色也被传送至未来。即将取而代之的，是一个被称为重生的全新《FFＸⅣ》。

回顾过去失败的1.0版本，也许是制作人对“FF”这个牌子过于自信，在欧美简洁、休闲化的MMO·RPG大行其道的今天，《FFＸⅣ》却反其道而行之，不但战斗节奏缓慢，且采集生产非常繁琐。也许这些设计还可看作是制作人“追求真实”的个性使然，但极不人性化的操作界面和无聊重复的地图都可以看出SE闭门造车造成的落后理念，也是游戏招恶评的主要原因。对此SE只好决定在不断修改现有版本回报还坚持在线上的死忠玩家之余，同时重新开发一个全新的《FFＸⅣ》。这个简称2.0的版本虽然会继承现有人物资料和故事，但游戏所有架构都会重做，包括界面、战斗、生产等等，等同于一个新游戏。新的版本不但战斗节奏大大加快，而且也吸收了不少欧美网游的先进理念，比如现在非



常流行的“动态事件”等等。SE为了“FF”这个牌子的声誉可谓煞费苦心，而新版本最后成效如何还需拭目以待。

早在《FF XI》时，SE曾经想打入中国市场，也成立了中国分部，但计划最终落空。现在其后辈《FF XIV》却即将实现这一梦想：2010年9月16日，盛大突然在东京宣布正式代理《FF XIV》。《FF XIV》即将出现国服，也极有可能成为20多年来，首款打入大陆市场的FF正统新作。虽然遭遇了1.0版本的失败，但国内届时无疑将直接上线2.0版本，对广大的国内《FF》迷来说绝对是个福音。

就在PS4已经发布的今日，《FF XV》却迟迟未见消息。在日式RPG全面衰退的这个世代，“《FF》系列”极有可能就会在重生的《FF XIV》之中结束她本世代的任务。《XIII》和《XIV》那毁誉参半的批评声也许就是本世代日式RPG，甚至日本游戏的缩影；但从SE对这两作不计回报的投入看来，《FF》并没有放弃日式RPG领头羊的位置。



结语

二十五年的悠久之风，见证了日本RPG的盛与衰。时至今日，日本厂商纷纷投身社交和手机游戏，但作为家用游戏的标杆，FF并没有停下脚步。SE仍然在制作FF的新作品《LRFF XIII》和《FF XIII VS》，以及数之不尽的旁支。相较于10年前的全盛时期，日本游戏业乃至全球传统游戏业都不断受到新科技和新产品的冲击，不得不求变的日式RPG也在艰苦摸索中前进。与FF同在经典时期诞生的Square另外两大RPG系列——《圣剑传说》和《沙加》，亦已久无新作。无论是坚守风格的《圣剑》还是大刀阔斧的《沙加》似乎都没能逃过时代的变革而被淹没。

自《FF》之父坂口博信退社以来，制作人一如既往地换了一波又一波；自家用机踏入高清时代，Square的创业老臣走了一个又一个。也许时过境迁，也许曲终人散，也许今天的SE再也回不到那个才华横溢、只属于SquareSoft的黄金年代，也许在被传统游戏业的对手们围追堵截时，新世代《FF》的高度没有达到人们的期望，但庆幸的是，我们仍旧能从新作身上看到那份孜孜不倦、永不妥协的创新精神。

或许若干年后，《FF》也难逃消失命运。但经典永不褪色，这个伟大的系列也终会永久地在游戏史上添下最浓厚的一笔。真心希望有朝一日，SE能回到当年那个高质量、高效率的Square年代，不断为广大玩家带来更好的《FF》，这也是SE对长久支持该系列的《FF》迷们最好的回报了吧。

新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女

文 苍穹　美编 Juxi

《新・世界树迷宫》是承接系列初代世界观、由原班制作团队打造的全新原创作品。作为3DS平台的第二作，基本沿用了4代的引擎。《千年少女》中首次引入了角色语音，而目前公布的声优阵容也颇为豪华，下面就一起来看看首批情报。

RPG	角色扮演・迷宫探索	3DS
新・世界树迷宫 千年少女		
新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女		
Atlus	日版	预定2013年6月27日
1人	6279日元	对应周边未定



Story

某日，主人公受委托前往名为“艾托利亚”的城市调查周边的怪异。伴随着剧烈的地震，一路追寻着奇怪声响的主人公，在谜之遗迹与一位丧失记忆的少女相会了。同时来到遗迹的，还有密兹伽尔兹图书馆派出的调查队成员。为了探明异状的真相，众人进入了深邃的世界树迷宫，而解开一切的关键，则沉睡在那位少女的记忆中……



▲初代的城市艾托利亚再次成为玩家的根据地。



主人公

声优：鸟海浩辅

海兰多地方部族的青年，受艾托利亚执政院的委托展开调查。

勇闯世界树迷宫的人们



芙蕾多莉卡
フレドリカ
声优：伊濑茉莉也
在遗迹遇到的神秘少女，由于丧失了记忆，对他人始终保持着戒心，实际上是一位心地善良的女孩。
西蒙
サイモン
声优：小野大辅
图书馆派遣的调查队领队，学识渊博、尤其对迷宫魔物以及古代文明了如指掌。时刻都能保持冷静，是位可靠的医术师。
拉古娜
ラクーナ
声优：伊藤静
调查队的成员，是司职前卫的圣骑士。虽然是贵族出身，但直爽的性格很容易亲近，并且抱有极强的正义感，不过在美食前会展现出另外一面。
亚瑟
アーサー
声优：丰永利行
调查队的成员，是一名擅长属性攻击的年轻炼金术士。凡事都不会太深究，对调查队的领队西蒙抱有绝对的信任。



▲战斗界面基本与4代一致，初代的"BOOST"指令也赫然在目。





▲芙蕾多莉卡手持的武器是枪，其职业尚未公开。

►图书馆派出人手前往各地调查古代遗迹，其目的又是什么?





挡在玩家面前的强大怪物!



◄▼▲作为系列特色的F.O.E，既有新敌人、也有玩家们熟悉的老面孔。





文 乌冬 美编 sienna



相关报道：Vol.187 P17/Vol.191 P78/Vol.194 P24/Vol.195 P46/Vol.197 P70/Vol.199 P53		3DS
ACT	动作・狩猎	
怪物猎人4		
モンスターハンター4		
Capcom	日版	预定2013年夏
1～4人	售价未定	对应周边未定

随着情报的不断放出，离狩猎解禁的日子也在不断缩短，这次就让我们先回顾一下至今为止所放出的情报的同时，然后再来看看最新的情报吧。

新旧情报大汇总！

新怪物！？

最新PV公开中！

▲▶最新PV中的截图（《口袋光环》第200辑收录），可以看到新地图、新怪物以及一个谜之人物。

新武器①

操虫棍

操纵被称为猎虫的虫子吸取怪物的体液来强化自身的武器，轻快的普通攻击也非常强力。

指引猎人的游戏角色们

本作中有着许多指引猎人的游戏角色，除了地图和怪物外，他们的行动也非常值得留意。



可靠的搭档・随从猫

单人狩猎时最多可以带两只随从猫一同前往，除了一般攻击外，这次它们还会使用强力的“合体技”。



新武器② 蓄能斧

分为只要攻击就能积蓄能量的"剑模式"以及使用能量使出高威力攻击的"斧模式"的武器。

新地图

目前为止公布的三个新地图，分别是遗迹平原、地底洞窟和原生林，无论哪个都是立体结构，探索起来非常有意思。

拥有特殊习性的新怪物

以本作的标志性怪物"黑蚀龙"为首，《MH4》中新登场的怪物都非常具有个性，并且大怪鸟等系列中为各位猎人所熟悉的怪物也会在本作复活。

黑暗中等待猎物的白色飞龙

飞龙种

电龙



▲电龙没有视觉，全靠嗅觉探知猎物的位置。对于猎人来说，像背后这种死角一定不能大意。

喜欢在洞窟照不到阳光的地方栖息的飞龙种，眼睛已经退化，靠异常发达的嗅觉来探知猎物并且施以袭击。用伸缩自如的身体部位以及发电器官放出的电气展开攻击，并且还会附着在天花板上行动，这些独特的特性让猎人吃尽苦头。

附着在墙壁上对猎人进行攻击！



伸缩自如的脖子朝猎人袭来！

►可以在墙壁上进行攻防是本作的一大特征，电龙在墙上虽然很强势，但只要把它打下来的话，说不定就有绝好的攻击机会。



飞溅的电流朝猎人袭来！

电气吐息

蓄力动作后，从口中放出强烈的电气吐息，威力是电龙的攻击中最高的一个，中了的话不仅会受到大伤害，并且还会陷入行动不能的麻痹状态。

咆哮

张开大口发出强烈的咆哮，音量之大让听到的猎人一定时间内不能动弹。

连空气都能振动的激烈电击



放电

以自身为中心的放电攻击，就像防护罩一样的电击覆盖电龙的全身，此时贸然进行近身攻击的话，有可能会反过来受到的伤害，在《MH4》中电龙还会附着在天花板以及墙壁上放电。

陆续判明的狂龙化怪物，《MH4》的世界究竟发生了什么！？

狂龙化

蓝速龙王

►蓝速龙的头领“蓝速龙王”也会狂龙化的样子。

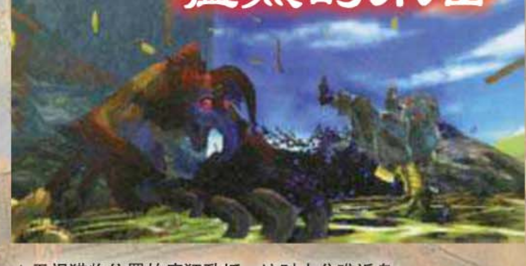


▲朝猎人疯狂扑来的狂龙化蓝速龙王。

狂龙化

奇猿狐





◄▲新怪物奇猿狐也不能免疫狂龙病毒。

猛烈的爪击

▲无视猎物位置的疯狂乱抓，这时十分难近身。

狂龙化现象

变得无法接近的狂暴化怪物

在以前“前线”中轰龙身上确认的狂龙化现象也会发生在别的怪物身上。狂暴化的怪物不仅会以惊人的速度行动，而且还会无视猎物的位置胡乱攻击。



猎人感染狂龙症的话

猎人中了狂龙化怪物的某些攻击也会感染狂龙病毒，这会让猎人失去自然回复能力。

狂龙化

毒怪鸟



◄▲对正在爬墙的猎人施以攻击的狂龙化毒怪鸟，似乎狂龙化后毒怪鸟的攀壁能力更强了。

对墙壁上猎人的突袭！

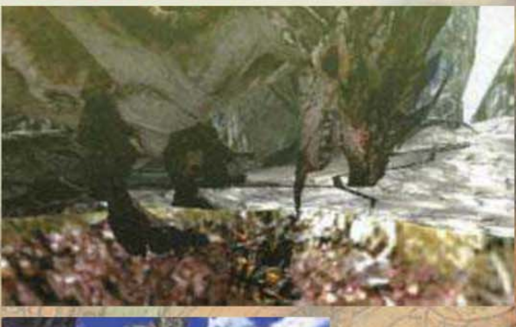


▲要想狩猎发狂的狂龙化怪物的话，需要接受“高难度任务”才行。

狂龙化

雌火龙

▼本来就已经非常强力的拘束攻击，狂龙化后变得更加危险。



◄▼狂龙化后雌火龙的体色比原来要深一些。



连体色都发生了变化？

毒属性的吐息

►放出强力的毒属性吐息的桃毛兽王，这也是受到狂龙化的影响吗?



◄狂龙化的怪物都会两眼发红，显得特别瘆人。

狂龙化

桃毛兽王

被狂龙病毒直接打中！

►被带有狂龙病毒的招式打中，这样猎人也会受到感染。

文 半夏 美编 咕噜



搜集证据、解决事件的谜题、在法庭上进行逆转解救无辜的被告，这正是人气法庭 AVG《逆转裁判》，在“《逆转裁判》系列”10 周年纪念活动上公布的系列第五作到底有什么样的进化，就让我们一起来看一下吧。

王泥喜法介到底发生了什么？

相关报道：Vol.191 P87

3DS		
AVG	文字冒险	
逆转裁判5		
逆转裁判5		
Capcom	日版	预定2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

王泥喜法介

（おどろきほうすけ）

作为成步堂万事屋的律师解决了一系列的难题。但是如今完全没有过去青涩的样子，威风凛凛地站立在这里，整体气氛完全不同，右眼和手腕包着厚厚的绷带，披在肩膀上的外套迎风飞起。让他拥有发现他人紧张情绪的特殊能力的手环还戴在手上，在这一次的逆转中他还能继续使用那个力量么？

本作概述

一直作为律师活跃的成步堂，在本作开始的 8 年前被卷入某个阴谋而失去了律师的资格。但是为了达成某个重要的约定，他又重新回到了司法界，和本作中全新登场的角色希月心音搭档再度迎接挑战。而让他重返法庭的第一个案件就是法庭爆炸案，作为嫌疑犯的辩护人成步堂能否以和当年一样的气势赢得法庭的逆转？

时隔八年重新站在律师席的成步堂



◀成步堂为大家熟悉的刺猬头和自信满满的指证动作都没有变化，但是神态更显成熟自信。

第一个案子就是法庭爆破案！



►法庭爆炸案的犯罪嫌疑人是个看上去很胆小的女高中生，她到底为什么会被卷入到案件中？

3D化让角色的动作大幅进化！

《逆转裁判5》作为系列正统续作首次登陆3DS平台，硬件机能的提高让游戏的素质也大幅进化，角色从2D绘画进化成3D模型，更加流畅的动作更加赏心悦目！



▶随意挥舞、拆解炸弹的证人让法官也很困扰。

证人太过自由给人添麻烦！



▲护目镜可以自由伸缩，细小的动作也能详细展现。



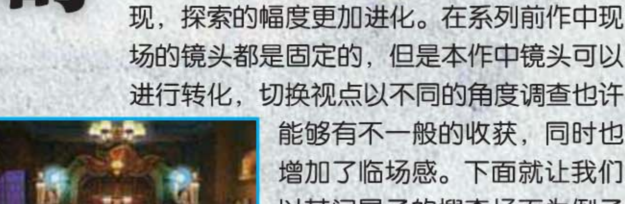


▲用大家看不清的速度将炸弹拆解的证人，话说……这个炸弹是证物吗？

进化成立体的侦探部分！

侦探部分可以在事件现场进行搜查获得事件相关的线索，在这里采用全新的3D表现，探索的幅度更加进化。在系列前作中现场的镜头都是固定的，但是本作中镜头可以进行转化，切换视点以不同的角度调查也许能够有不一般的收获，同时也增加了临场感。下面就让我们以某间屋子的搜查场面为例子看一下究竟有什么进化吧。





遇到可疑的地方可以拉近！









▲▶在似乎有什么线索的地方光标会变成红色，此时选择拉近镜头，能够看到窗边有奇怪的脚印！

隐藏在角落的证物改变视点后……



▲▶这样看房间没有异常，但是转换视角查看桌子下方就会发现隐藏的炸弹！

揭露证言中的矛盾
激烈的法庭战斗！

“《逆转裁判》系列”最具特色的就是其法庭辩护部分，律师和检察官彼此针锋相对，让人捏一把冷汗的法庭逆转在本作中自然得到保留。在这里以第一话的审判流程为例子让大家看看本作究竟有什么样的进步。

对手是亚内（弟弟）检察官！



▲检察官亚内文武传召的证人是炸弹处理专家马等岛晋吾。

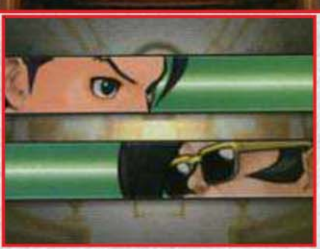








对可疑的证言进行威慑！





威慑／指证

能够不限定次数地对证言进行威慑，但是指证有次数限制，如果连续指证错误可是会让游戏结束的，一定要注意。

重温

游戏中能够重温对话，如果不小心错过了重要的信息也能第一时间回顾，非常方便。



发现疑点的成步堂

►在威慑证言过程中成步堂发现了疑点。是否和证据有矛盾呢？

对充满矛盾的证言用证据指证！





◄▲提出异议，用证据指认证言中的矛盾，将被告从不利的境况中解救出来。

新系统“心灵观测器”将隐藏的事实挖掘出来！

心灵观测器（ココロスコ－プ）是擅长心理分析的希月心音的能力，利用耳环形状的迷你电脑分析证言，能够找出证言中隐藏的情感，从情感中找出隐藏的矛盾并指证出来，就能推翻证人证言得到新的情报！



心灵观测器发动！



注意感情的矛盾



感情的选择

下屏幕显示了喜悦、气愤、悲伤、惊讶四种感情，根据状况选择出不符合逻辑的感情就能指证矛盾！

▲面对突然发生的爆炸，右下角的震惊灯点亮是理所当然，但左上角的喜悦也点亮，这一点很不合逻辑。



噪音等级减少50%！



◀▲指出不符合逻辑的喜悦感情后噪音等级下降了，当噪音等级下降到0或许会有新的发现。

“我要用心理分析让法庭风貌焕然一新！”

希月心音

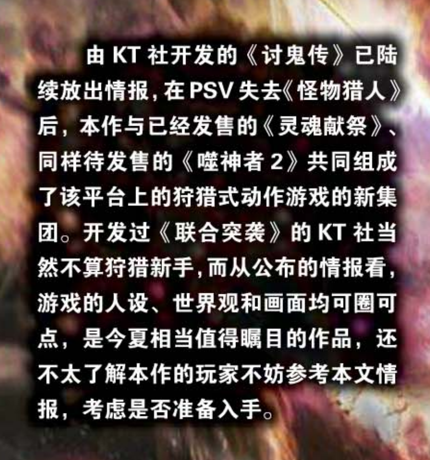
（きずきここね）

成步堂万事屋的新人律师，喜怒哀乐的感情非常丰富。拥有能够从声音分析人物感情的特殊能力，对证人进行“心音分析”帮助成步堂取得法庭逆转，目标是成为拯救人心的律师。



▲感情丰富的她也略显冲动，也许这将是她最大的缺点？

由KT社开发的《讨鬼传》已陆续放出情报，在PSV失去《怪物猎人》后，本作与已经发售的《灵魂献祭》、同样待发售的《噬神者2》共同组成了该平台上的狩猎式动作游戏的新集团。开发过《联合突袭》的KT社当然不算狩猎新手，而从公布的情报看，游戏的人设、世界观和画面均可圈可点，是今夏相当值得瞩目的作品，还不太了解本作的玩家不妨参考本文情报，考虑是否准备入手。



文 胧月 美编 澄香

ACT	动作・狩猎	PSP/PSV
讨鬼传		
讨鬼传		
Koei Tecmo Games	日版	预定2013年6月27日
1～4人	5040/6090日元	对应周边未定

讨伐鬼怪的奇幻征程！

四人联机的狩猎游戏

鬼府成员可最多4人组成讨伐队祛除鬼怪。在单人模式下，玩家可以与委任CPU操作的AI角色组队，当然如果对自己的技术很有自信，也可单枪匹马挑战任务；联机模式下，则可与你的朋友或家人组队，协力对抗巨大的敌人。

使用多种武器



不同的武器均有各自的攻击方式，寻找自己中意的战斗方式是游戏的乐趣所在。

序章

古代，有一群与被称为"鬼"的异形生物作战的斗士
人们将这些斗士称作"鬼府"
漫长的1000年来，鬼府都从历史的背后舞台默默地守护人间
但太平的时代终究结束，巨大的灾厄突然降临
时空歪曲，天鸣地动，各地出现了诡谲的异界
大量前所未有的鬼怪从异界蜂涌而出
人类的家园顷刻沦陷在它们的铁蹄之下
鬼府将幸存的人们接入自己的据点，与鬼展开激烈的战斗
七天七夜短暂而白热的激战后，总算守住了人类的势力圈
之后经历了灾厄"大祸时"
鬼府作为守卫并治理人间的组织，站到历史的正面舞台上
这样又过了8年……
至今，仍有鬼府战士被不断地派遣到前线
为了保护人类世界不被鬼怪侵吞
鬼府的战士们，去谱写讨鬼的英雄战史吧！

享受部位破坏的爽快！

角色作成

原创角色自然可以自行设定外观和声音，狩猎游戏必备的大量装备收集自然也会把角色装扮得富有个性。

男性角色

女性角色

本作中玩家扮演被称为"鬼府"的战士，作为鬼府中的新人，玩家要以保护民众为己任，选择趁手的武器与灭亡世界的恶鬼作战。武器包括太刀、弓、长刀等日本古典武器，利用它们破坏鬼的手腕、腿等特定部位，最后予以净化，从根源上切断鬼的生命能量。

切断、穿透、打碎！

打倒鬼怪的前提是破坏其身体的各个部位，这些部位当然也不会那么脆弱，需要伤害累积到一定程度才可完成破坏。本作的攻击动作在强调爽快感的同时，也注重武器的重量感和砍杀怪物身体时产生的阻滞感，整体手感应该相当不错。

剿灭巨大的鬼怪



锋利的太刀可较为轻松地破坏鬼怪的腿部，随着部位的破坏，鬼怪的战斗力也会得到削弱。

NPC角色介绍

在跟随玩家作战的鬼府成员中，目前公布了4名NPC角色，他们分别是弓手那木、铁拳富岳、太刀使樱花和锁镰手初穗，这四人的原画插图由《爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士》的人设画师左绘制，下面就来看看他们各自的立绘和插图吧。



那木

强大而治愈的姐系角色

百步穿杨的弓手，在各方面的学问上都很富造诣，并以对鬼怪的研究为生。冷静且柔和的待人方式，令她备受周围人的信赖和倾慕，不过作为一名学者，她也时不时会表现出孩童般的对未知事物的好奇心。

富岳

灼烧灵魂的红莲之火

以一对拳头纵横战场，痴迷于战斗时的喜悦感。他的言行举动较为粗暴，但是很会照顾朋友，被周围视为兄长般的人物。

威胁人类生存的鬼怪

说到日本的鬼，一般浮现出的形象就是长着犄角和长牙、体型巨大的人型怪物，然而本作中的鬼拥有更多形态。既有业焰魔这样的人型鬼，也有蜘蛛形态的深渊、小鬼形态的饿鬼等鬼怪。与这些强大的怪物作战时，必须通过反复实战来掌握其行动模式。

应该是地位相当高的鬼怪，目前还未公布其详细情报，不过猜测其大概与《怪物猎人》中的雄火龙地位相当。它压倒性的巨体能像碾压蝼蚁一样地消灭人类，如何与之对抗呢？

大型鬼 业焰魔

PSV 和 PSP 的跨平台联机

跨平台发售的本作不仅支持 PSV 和 PSV、PSP 和 PSP 这样的同机种联机，甚至还允许 PSV 版和 PSP 版的跨平台协力，这样国内的 PSV 版玩家也不愁身边找不到战友了。



▶不管身边的朋友持有哪个版本，都能轻松联机合作。

樱花

绚烂绽放的战场之花

实战部队的主攻手，使用太刀作战。其剑术水平在组织中无出其右者，不惜舍弃生命也要保护民众和家园。

初穗

过往时间的迷路儿

挥动锁镰作战的年纪最小的鬼府，自信十足不服输。年幼的同时却很厌恶周围人将自己当成小孩看待，经常装出一副大姐姐的姿态，老气横秋不成反遭到周围朋友的戏弄。不过有时也会露出奇妙的成熟表情，是个充满谜团的少女。

小型鬼

饿鬼

体型较小的杂兵级怪物，虽然个体战斗力不强，但以量取胜。当玩家与 BOSS 作战时，它的存在也会相当烦人。

大型鬼

深渊

有着狮子般的头颅、蜘蛛体型的巨怪，日本民间也将其称作“牛鬼”。它的武器是镰刀状的锐利钩爪，可轻易撕碎战士们的身体。

动作介绍

鬼府之力（基本动作）





1. 鬼祓

鬼府的特殊能力之一，能够驱鬼净化。以光阵净化鬼的亡骸或身体部位，从而放逐出这个世界。受到净化的部位将不会再生。

2. 鬼目

特殊能力之一，能够洞察真理的四眼之力，通过澄澈自己的感官看透鬼的生命力，此外还有觉察出藏在异界夹缝间事物的功能。



3. 鬼千切

鬼府历史上长年积累下来的对鬼的特殊“斗法”，一击释放出自己的魂之力，不但能秒杀小型的杂兵级鬼怪，也能对BOSS级鬼怪的身体部位予以破坏。

武器动作



弓

攻击属性：突

惟一的远距离武器，通常攻击可通过蓄力提升攻击力，另有三种变化的“搭箭攻击”，对大小型的鬼都有不错的效果。

特殊技：咒矢

让敌人处于画面上表示的圆圈内，逐一锁定圈内鬼的各个部位，并同时对所有部位发动攻击。此外咒矢还附带“印付加攻击”，发动高威力的爆炸，一口气造成巨大伤害。

锁镰



攻击属性：斩、碎

前方的镰刀为斩属性，末端的秤砣为碎属性。近处可用锐利的镰刃快速斩击，远处可挥动秤砣，在不同的距离下都能做到有效输出，与鬼怪周旋的方式极为灵活。

特殊技：瞬迅印

集中气力出于轻盈的状态，该状态下的招式灵活性大幅提升，可在形形色色的攻击后追加秤砣打击。在跳向敌人的过程中能掷出秤砣，也可以从空中急速下降。



攻击属性：碎

重量级武器，单发攻击速度慢，但是威力惊人。它的“赤热打击”在命中敌人后可让相应部位处于“赤热状态”，这时攻击该部位可提升伤害值。

特殊技：百烈拳

左右挥拳的连续攻击，每次攻击命中后都可提升挥拳速度，加速到最大后威力也会几何级提升。

手甲



太刀

攻击属性：斩

攻击的速度、范围和威力均十分平衡，很容易上手的武器，拥有回避敌方攻击的“翻身斩”、蓄力发射冲击破的“真空斩”等多样的攻击方式。

特殊技：残心

把气力注入刀刃，砍到鬼怪身上留下明显的刀伤。对同一部位连续攻击能让刀伤越来越深，怪物身上刀伤越多、越深，在收刀时对敌人追加的攻击也越大。

御魂

御魂是指那些被鬼怪吞食掉的过往英雄的魂魄，打倒相应的鬼可解放这些御魂，让他们寄宿在自己的武器里，助自己一臂之力。在时空歪曲的异界，玩家可遇到日本各个时代知名英雄人物的御魂。









文 苍穹 美编 Juxi

DRAGON'S CROWN

相关报道：Vol.161 P100		PSV
A·RPG	动作角色扮演	
龙之王冠		
Dragon's Crown		
Atlus	日版	预定2013年7月25日
1～4人	8190日元	对应周边未定

在沉寂了1年多，就在玩家们怀疑游戏是否已取消开发时，《龙之王冠》放出了全新的宣传视频，官网的情报也开始陆续更新。本作的发售日也终于敲定在7月底，多人联机能否令复古游戏的形式焕发全新的生机，今年夏天便能见分晓！



Story

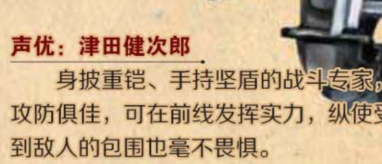
故事发生在名为“海德兰德”的城市，这里聚集着各式各样的冒险者，但他们的目的都只有一个——挑战魔物盘踞的迷宫，探寻隐藏的宝藏。然而幸存者只有少数，更多的人都曝尸荒野甚至尸骨无存，但纵使如此挑战者仍然络绎不绝。面对危机四伏的迷宫，再勇敢的冒险者也不敢独自深入，因此展开冒险之前，必须要召集合适的同伴……

6种可选职业！

战士 Fighter

声优：津田健次郎

身披重铠、手持坚盾的战斗专家，攻防俱佳，可在前线发挥实力，纵使受到敌人的包围也毫不畏惧。



■战士只能使用单手武器，在攻击范围上受到限制。





▶女战士的攻击范围和威力俱佳，但是也有防御力较低的弱点。

声优：田中敦子

肌肉强健、可以轻松挥舞重型武器的女战士。由于轻装上阵故身手灵活，没有武器的时候也能用脚踢展开攻击。

男巫 Wizard

声优：安元洋贵

掌握各式各样法术的男性魔法师，虽然不具有与魔物抗衡的力量，但丰富的魔法是其最强有力的武器。

■咏唱时间的设定让男巫在战斗中必须设法与敌人拉开间距。

精灵 Elf

▶身形轻盈的精灵拥有出色的滞空能力，跳跃时也能展开连射。



声优：今井麻美

长寿的精灵族身手矫健，是天生的弓箭名手。虽然在强度方面力有不逮，但可以凭借出色的运动能力弥补。

矮人 Dwarf

▶投掷是矮人战士的独特攻击方式，丢出去的敌人还能形成范围伤害。

声优：石冢运升

拥有强韧肉体的矮人族战士，能凭借恐怖的腕力轻松把身型更大的敌人举过头顶，双手各持一把武器也是其一大特点。

女巫 Sorceress

■除了辅助魔法外，攻击魔法的威力也丝毫不逊色于男巫。

声优：井上喜久子

与男巫相比，女巫的魔法具有更多的特殊效果，诸如操纵骷髅、把敌人变成青蛙等等，能对同伴起到支援作用。

冒险流程

本作强调的三大内容是动作元素、收集育成和多人联机。通过PSN可支持最多4人同时游戏，PS3、PSV两个机种间的存档也可以互通。

①在城镇结成队伍，购买物品，准备冒险。

②前往各个迷宫，收集宝物、累积金钱和经验值并完成任务。

③在迷宫中探险的同时触发各种各样的事件。



▼面对不利的战局时也需要舍弃财宝，果断撤离危险区域。

▲画面左侧的盗贼罗尼和妖精蒂琪是冒险中的支援角色。







◀迷宫深处还有各式各样强大的BOSS等待着玩家的挑战



预定于2013年发售的狩猎新作《噬神者2》又有了新情报，这次官方公布的是游戏中短剑、长剑以及大剑的三种追加动作，以及其中必杀技的介绍，此外还有新的布兰特队员介绍哦。

短剑、长剑、大剑彻底剖析

GOD EATER® 2
ゴッドイーター2

相关报道：Vol.175 P31/Vol.198 P48/Vol.199 P74

PSP/PSV		
ACT	动作・狩猎	
噬神者2		
God Eater2		
NBGI	日版	预定2013年内
1～4人	售价未定	对应周边未定

文 酷洛洛 美编 澄香

近战武器的三种新动作公开

短剑（ショートブレード）

短剑是机动性高、重视以速度压制荒神的近战武器。全新动作有除了让角色的空中机动性进一步提高的“空中冲刺”，还有从地面转移至空中状态的攻击技“雷电刀刃”。让短剑在地面和空中的战斗切换更加自如。



特殊动作1：
雷电刀刃（ライジングエッジ）

按R+□发动的上挑攻击，相比通常攻击威力更高，跳上半空后可以进行空中终极技，或者空中连段继续衔接。



特殊动作2：
空中冲刺（エリアルステップ）

在空中状态是使用左摇杆（滑杆）+○发动的冲刺，可以从远距离的半空接近荒神，也可以在雷电刀刃施展后衔接此技离开攻击范围，无论攻防都能够起到作用。



必杀技

在空中滑翔突击的必杀技，突击期间剑上包围着由能量组成的漩涡，随着进化攻击段数也会变得更高。

长剑（ロングブレード）

长剑包含两种攻击方式，一种是原地施展连续斩击，另一种是一边移动一边展开突击斩击。是要求玩家根据攻防需要更换攻击风格的近战武器。新动作包括大幅强化攻击力的“冲击刀刃”，以及新特殊动作“零姿态”。

特殊动作1：
零姿态（ゼロスタンス）

当使用长剑按下R+□时，角色就会进入名为零姿态的特殊攻击架势。在该架势下玩家可以不受连段限制施展各种地面派生攻击，而期间更可以回复微量气力。此外在零姿态的状态下，还可以发动名为冲击刀刃的派生攻击。

特殊动作2：
冲击刀刃（インパルスエッジ）

在零姿态下按R+□，就可以向前方发出强力的冲击波，该技消费OP多、动作硬直也很大，但相对地此技有着超高的威力，玩家可以根据情况去施展。

必杀技

长剑的必杀技是向前方施展突进斩，这时前方会出现特殊的力场，可以让荒神的远距离攻击无效化。

大剑

大剑是一种攻击范围大且威力高的近战型武器。在本作中加入以蓄力一击给予荒神重创的新动作"蓄力冲撞"，以及攻防一体的"格挡上钩"。

特殊动作1：
蓄力冲撞（チャ-ジクラッシュ）

长按□进行蓄力，然后使出强力的下斩。由能量缠绕的刀刃让大剑的攻击范围大幅扩张，如此大范围的攻击可以胜任各种情况。

特殊动作2：
格挡上钩（パリングアッパ-）

使用大剑按下R+□的瞬间，大剑就会展开装甲，同时向上方进行钩斩。虽然装甲展开时间很短，但应用得当的话可以用于抵挡荒神的攻击，然后顺势进行反击，实现其他武器无法做到的攻防一体化攻击。

必杀技
蓄力冲撞（チャ-ジクラッシュ）

在空中进行蓄力，然后向下方进行纵斩。利用跳跃起手回避敌人攻击，再给予敌人巨大伤害。



新角色

罗密欧·雷奥尼（ロミオ・レオーニ）

CV：成濑诚

19岁，特殊部队"布兰德"的成员，是比主人公早一年进入队伍的前辈。有着灿烂爽朗的笑容，十分照顾后辈，但同时又很喜欢摆前辈的架子。此外罗密欧还是一名追星族，对流行和偶像的事情十分了解。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

凭借灵偶之力突入异世界!





PSV

灵偶异界

MIND≒0（マインド/ゼロ）

◆Acquire◆RPG◆预定2013年8月1日◆日版

本作是一款新近公布的原创迷宫RPG，在游戏的世界观中，除了有现实世界的“物质界”，还有一个一般人无法看到的里世界——“狂精神界”，那里与表世界似是而非。物质界就相当于同类游戏中的城镇，可供买卖道具等，是玩家的根据地，而狂精神界就是各色的迷宫，玩家的冒险也将在这个奇妙的世界里展开。

游戏标题中的MIND其实是“Mental Inside Nobody Doll”的缩写，简称“灵偶”。狂精神界中的邪恶灵偶会伺机凭依到心灵脆弱的人类身上，在现实世界进行犯罪。主人公一行是拥有控制灵偶能力的特殊人群，被称为“灵偶使”，他们也要凭借这种能力在狂精神界展开冒险。

在战斗中，我方角色可以召唤灵偶上场，灵偶凭依状态下角色的攻击力会大幅提升，而在敌方攻击时，灵偶也能替玩家承受伤害，此外灵偶还具有各式各样的特殊技能。不过需要注意的是，当召唤出灵偶后其MP就会徐徐下降，一旦减少到0便会发生“灵偶崩坏”，角色将直接陷入行动不能的危险状态。此外本作更请来了杉田智和、中村悠一、茅原实里、子安武人等大牌声优加盟，为游戏角色们赋予更鲜活的生命力。

（文：苍穹）



▲迷宫探索界面颇为空旷，队伍似乎只能存在3名角色？

▲主角的死党朝比奈狮子，是个头脑简单、性格直爽的男生。

▲男主角小鸟游慧与其灵偶。

▲角色头像边的三条槽依次为TP、LP（角色体力）和MP（灵偶活力），TP的作用尚未公开。

▲灵偶替女主角千景纱菜承受了伤害。

地球的和平就交给我们吧！





3DS 机灵粉碎者

ガイストクラッシャー

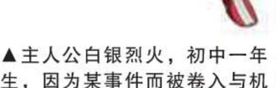
◆Capcom◆ACT◆预定2013年冬◆日版

本作是动作天尊Capcom打造的孩童向原创品牌，官方定义为“武装ACT”，主人公将身着可变武装铠甲“机灵装”，与侵略地球的金属生命体“机灵”进行激烈的战斗。游戏的本质是玩家操控主人公击倒机灵，从其身上采取未知金属，制作成机灵装，然后挑战更加强大的机灵。本作中登场的机灵有100种以上，因此玩家也可以获得同等量的机灵装，收集要素方面不可小觑。机灵装可以变形为格斗形态和武器形态，格斗形态比较注重平衡，擅长持久战；而武具形态则特化了攻击力，当然武器的类型也是多种多样。另外还有协力和对战要素存在，可以和战友们一起奋斗。

作为Capcom力推的全新品牌，本作不仅限于游戏，还会从动画、漫画、玩具、零食等领域全方位出击，力求打造成低龄玩家们的新宠儿。游戏预定于今年冬发售，让我们拭目以待吧。

（文：白菜）





▲主人公白银烈火，初中一年生，因为某事件而被卷入与机灵的战斗中。





▲与巨大的机灵战斗，除了格斗形态的格斗战外，还能以武器形态进行兵刃战。

3对3的超速机器人对决！



3DS 超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼

超速变形ジャイロゼッター アルバロスの翼

◆Square Enix◆RPG◆预定2013年6月13日◆日版

将现实生活中存在的车型引入游戏，设计成为可以变身的机器人，这就是《超速变形伽罗Z》的最大特点。官方公布3DS版中登场的机器人将超过100种，游戏系统的情报也进一步公开。

本作的战斗以3对3的机器人团队战形式展开，关键词是“齿轮（ギア）”。当机器人的齿轮槽积蓄到100%时才能展开行动，此时下屏幕就会出现其可用的招式以及所要消耗的齿轮。玩家可以选择招式展开攻击，或是按兵不动、积蓄能量令齿轮的等级提升，凭此在下一回合发动更强力的杀招。机器人和招式都有属性的设定，成功命中敌方的弱点属性就会出现“效果拔群”的提示，伤害自然也是倍增。而受到敌方攻击时还会积蓄爆发槽，在攒满100%时便能发动超大威力的究极爆发技，一举扭转战局！

（文：苍穹）



▲铃木奥拓（Alto）在变身后是一个可爱的猫型机器人。



▲上屏幕显示战斗画面以及双方的生命槽和齿轮槽。



▲机器人的各种招式演出效果都颇具魄力。



梦幻世界中的童话生活



3DS 迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活

ディズニ－マジックキャッスル マイ・ハッピ－・ライフ

◆NBGI◆ETC◆预定2013年7月11日◆日版

这是一款与《动物之森》相似的生活体验类游戏，以耸立着魔法城堡的梦幻世界为舞台，玩家将和迪士尼的角色们一同体验各种有趣的生活。开始游戏后，玩家会收到一封来自迪士尼角色们的邀请信，前往梦幻与魔法的世界。玩家既可以与米奇和米妮两只可爱的老鼠对话，也可以和唐纳德组队去钓鱼，平日与维尼熊在田地中耕作，偶尔也要去参加击退妖怪的冒险，内容相当丰富。此外，玩家在游戏中的职业是一名咖啡店的店主，在日常营业的同时，还要通过多种活动来收集魔法材料，将这些材料变成装潢店铺门面的小道具，或制作成漂亮的服装将自己妆扮得更加美丽。穿上这些童话气氛的服装，与迪士尼的角色们合影留念，也是本作的一大乐趣，推测本作应该会支持邂逅通信功能，让玩家分享一个个快乐瞬间。

▲松鼠兄弟则是装潢大师，他们制作出的道具能让玩家的咖啡店熠熠生辉。



▲把服装材料交给黛西，她就会替我们裁制出漂亮的衣服。

（文：胧月）



恋爱风暴再度来袭！

PSP 风暴恋人2

STORM LOVER 2nd

◆D3 Publisher◆AVG◆预定2013年6月20日◆日版

作为“《风暴恋人》系列”的正统续作，本作的舞台和人物全都焕然一新。故事发生在前作的4年后，依然以圣路易斯学园为舞台展开，主人公因为父母工作的变动而转学到这里，认识了众多帅气的男主角后，恋爱风暴也正向她袭来。



本作依然保持了热恋只是游戏开始的特色。在和某个男主角迅速进入恋爱期后，有可能进入“笨蛋情侣模式”，触发大量甜死人不偿命的对话和剧情。在本作中该模式还有了升级版“盲目模式”，此时玩家心仪的角色会变得无比帅气，而其他角色都被刻意忽略，完全符合笨蛋情侣的设定。随着玩家日常行动的不同，会引导男主角进入肉食或者草食模式，肉食模式下男主角们行动会比较主动直接，而草食模式的男主角更温柔体贴。系列前作的角色们会以嘉宾身分登场，能够看到他们成长后的样子，满足了粉丝的愿望。

（文：半夏）



▲盲目模式下眼中只有自己的恋人！



▲系列前作男主角们都变得更加成熟了。



▲肉食模式还是草食模式都取决于玩家的日常行动。

游戏文化频道

GAME CULTURE CHANNEL

PSV玩家在近期可算是有福了，从2013年开始PSV就大作不断，《灵魂献祭》和《梦幻之星在线2》相信各位都玩得不亦乐乎。近期推出的《胧村正》也是一款不可多得的佳作，它无论是在剧情、手感还是画风方面都有极高的水准，而游戏中琳琅满目的日本刀也相当有吸引力。这次《游戏文化频道》我们就来谈谈日本刀吧。

文 koflover　编 胧月

浑然天成的神兵利器——小谈日本刀

日本刀是最具代表性的冷兵器之一，它凭借卓越的性能、精巧的工艺和深厚的文化底蕴，在冷兵器史上书写下厚重的一笔。虽然冷兵器早已退出了战争的舞台，但日本刀却依然受到世界各国刀剑爱好者的喜爱，能够拥有一把质量上乘的日本刀是很多人心目中的愿望。日本刀与大马士革弯刀、马来克力士剑并称为世界三大名刃，它们都是削铁如泥的神兵利器。据国外许多专业机构的测试，日本刀不但能真的切断钢板，而且还能将发射出的子弹切成两段，其锋利程度可见一斑。在日本电影、动漫和游戏的影响下，日本刀与它所象征的武士道一同在世界广为流传，说它是最著名的冷兵器也毫不过分。



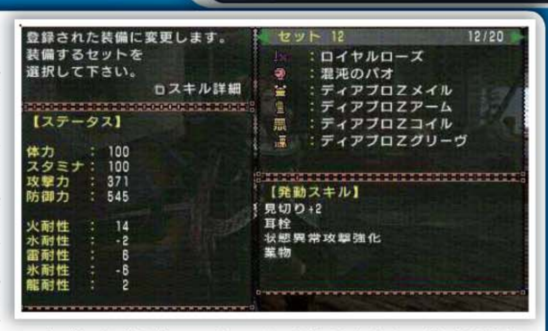
◀日本刀在《杀死比尔》这部电影中具有至关重要的地位。

日本刀之所以拥有出色的品质，与其独特的锻造工艺是分不开的。日本刀所使用的原材料是“玉钢（たまはがね）”，这种材料包含有许多无用的杂质，

含碳量也不是很高，比起大马士革弯刀所用的乌兹钢和马来克力士所用的陨铁，在品质上要差出好远。此外，由于日本本土缺乏能够产生高温的燃料资源，在炼钢时只能退而求其次去选择低温燃料“备长炭”。这种燃料只能保持1000摄氏度以下的低温，远远达不到铁的熔点（1538摄氏度），但在这种温度下单质铁却能够与一氧化碳发生渗碳反应，使最终炼出的铁的含碳量大大增加。在原材料和燃料都先天不足的情况下反倒能炼出高品质的钢材，这真可谓是“浑然天成，妙手偶得”了。

不过玉钢毕竟含有大量杂质，如果不经过剔除的话会严重影响到成品的质量，这个剔除杂质的过程是一项极度艰辛而又富于技术含量的工作。由于低温炼出的钢材质地坚硬，打造过程极其困难，刀匠要经过成千上万次的锤打才能将这些杂质剔除，而锤打的力度和淬火的时机要拿捏得非常到位，否则很容易使刀身崩裂，从而使整个锻造工作宣告失败。即便是那些最优秀的刀匠，也要付出无数的血汗和经历无数次失败，才能最终锻造出一口宝刀。

日本刀从平安时代后期（约11世纪左右）开始逐渐成型，直到明治政府于1876年颁布“废刀令”后逐渐退出历史舞台，在这700余年期间诞生了无数优秀的日本刀作品。鉴别日本刀的品质一般都以切割力为标准，在江户时代著名试刀师兼刽子手山田浅右卫门的著作《怀剑宝尺》中，将日本刀的品质分为四个等级：最上大业物、大业物、良业物和业物。其中“最上大业物”的品质最高，一次挥斩几乎可以将人拦腰切断；而“业物”级别最低，只能切断两至四成的人体厚度，但能够进入这个



▲在《怪物猎人》系列中，“业物”是非常实用的武器技能。

级别的日本刀已经相当锋利了。

除了《怀剑宝尺》中的记载外，在日本民俗中也有“天下五剑”的说法，指的是童子切、鬼丸、三日月宗近、大典太和数珠丸这五把传奇宝刀。它们各自都有一段传奇的典故，比如“童子切安纲”是平安时代名将源赖光斩杀妖怪“酒吞童子”时所用的利刃，它的锋利程度远远超过“最上大业物”级别，据说可以轻而易举一刀斩断六具堆叠在一起的尸体。而其他四把宝刀也有类似的斩妖伏魔传说和锋利程度令人匪夷所思的传言。“天下五剑”在ACG作品中的出现率相当高，《胧村正》这款游戏自然也不例外，相信很多玩家也都听说过这几把宝刀的名字。“天下五剑”没有入选《怀剑宝尺》的理由也很简单，毕竟有关它们的传说包含有极大的夸张和虚构成分，就像我国的宝剑“干将莫邪”那样。



▲“童子切安纲”是日本的国宝级文物。

日本刀的分类

得益于日本刀严谨周密的制作工艺，日本刀也有一套详细的分类体系。日本刀按照造型可以分为太刀、打刀、胁差、短刀、长卷和薙刀，广义上还包括剑、枪这些开刃的兵器。接下来我们就为大家介绍一下吧。

太刀（たち）

太刀是最为常见的一种日本刀，它的最大特点是刀身很长，且弯曲弧度比较大，比较适合用于骑马时砍杀。不过根据“一寸长一寸强”的道理，太刀在步战中其实也是相



▲收藏于东京国立博物馆的“严物造太刀”。

当有威力的，毕竟在攻击距离方面占有绝对的优势，而且灵活性也比长枪这类兵器要好一些。与宫本武藏在严流岛决斗的佐佐木小次郎就是使用太刀的高手，相传他使用的太刀“备前长船长光”长达三尺三寸（大约1米），他的成名绝技“燕返（つばめがえし）”也是需要配合长刃太刀才能发挥出真正的威力。

太刀根据其刀身长度的不同又包含有对应的子分类，刀身超过90厘米的叫做大太刀或野太刀（另一种说法是野太刀在90厘米到150厘米之间，而大太刀则超过150厘米），刀身小于60厘米的叫做小太刀，而一般所说的太刀则是刀身介于80厘米到90厘米的构造。大太刀在一般的场合下并不实用，因为刀身太长所以拔刀速度会比较慢，而且挥斩时不但笨重，也很容易误伤同伴。不过在战场上，大太刀就是相当理想的武器之一，骑兵可以借助坐骑的冲击力来突刺或斩杀成片的步兵，而步兵也可以借助大太刀的距离优势来设法攻击敌方骑兵的马腿。

打刀（うちがたな）

打刀是另一种典型的日本刀，与太刀相比它的刀身弯曲弧度没有那么大，刀身长度一般在70厘米至90厘米左右。另外在佩戴的时候，太刀一般是刀刃向下系在腰间，而打刀则是刀身向上。打刀由于刀身相对比较直，所以拔刀的时候比较方便，有些日本剑客根据打刀的这个特性，研究出能够出其不意发起偷袭的“拔刀术（居合术）”。在许多ACG作品中，拔刀术都是一种极具威力的剑术流派，而专门为拔刀术量身设计的打刀也叫做“居合刀”。



▲狭义中的“刀（かたな）”一般都是指打刀。

胁差（わきざし）

胁差的刀身长度在30厘米至60厘米之间，与小太刀的造型比较类似，在很多文学作品中经常出现把胁差和小太刀混淆的例子。两者的主要区别在于，小太刀的刀身弯曲程度要高于胁差，而刀身长度也是大型胁差的标准。一般武士除了在腰间佩戴一把太刀或打刀外，还会再佩戴一把胁差，不过这把胁差是备用武器，除非在太刀或打刀损毁的时候才会去使用。而像宫本武藏这样的二刀流剑客，所使用的副手武器是小太刀而非胁差。

由于胁差不属于正规的武士刀，允许



非武士身分的一般百姓作为自卫武器，所以许多平民阶层的剑客也喜欢使用肋差来掩盖自己的真实身份。据说新选组局长近藤勇所使用的“长曾祢虎彻兴里”就是一把肋差，不过也有很多学者认为近藤勇所用的虎彻其实是赝品。

◀对于一般武士而言，肋差的装饰意义更大于实战意义。

短刀（たんとう）

短刀是刀身长度小于30厘米的日本刀的总称，其中也包括各类生活用刀具和匕首。短刀也有“ドス”的别称，在许多游戏中都可以见到这种称谓，它来自于日语中的“胁す（おどす）”，意为“威胁他人”，这可能是因为短刀经常被劫匪用于抢劫吧。另外，日本武士在切腹的时候也会使用专门的短刀，而介错时所用的还是一般的长刀。



▶收藏于佐野美术馆的短刀『新藤五国光』。

长卷（ながまき）

长卷是一种刀柄很长的大型日本刀，它全长一般在2米左右，比一般的大太刀还要长一些，其中刀柄长度就有1米左右，占去了刀身全长的一半。长卷之所以有如此奇特的设计，也是因为古代日本人的平均身高比较矮，大概也就在1米5到1米65之间，只有这样的刀柄才能在双手握持时把握住自己的重心。这种日本刀显然不适合一般场合下的打斗，即便在战场上其实也不如大太刀和长枪好用，随着时代的发展，长卷就被太刀和长枪所取代了。



◀长卷其实可以算是太刀的前身。

薙刀（なぎなた）





◀▲《Persona4 黄金版》中很好的还原了巴御前的形象，标志性的薙刀也包括在内。

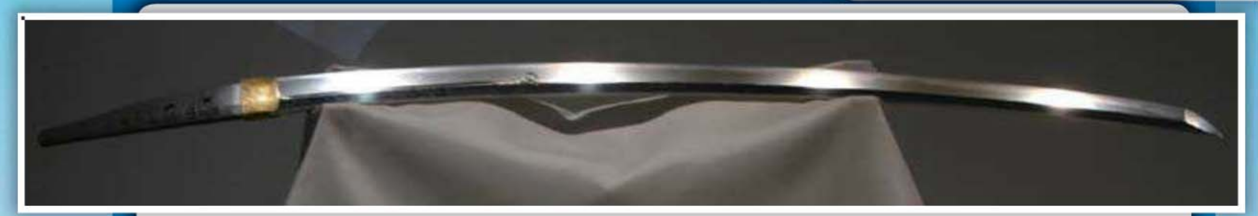
薙刀是长柄武器的一种，造型有点类似于我国的偃月刀，但它的刀刃宽度比偃月刀要窄得多。薙刀的刀刃长度大约在30厘米至60厘米之间，而刀柄长度在90厘米到180厘米之间不等，适合于不同身高的使用者。薙刀曾是步兵（足轻）的主战兵器，在源平合战中被广泛使用，著名女将巴御前（ともえごぜん）所使用的武器就是薙刀。不过薙刀本身不太适合突刺，劈砍的范围也比较小，所以它的结局与长卷一样，在长枪出现后就退出历史舞台了。

日本名刀简介

在日本刀的700多年历史中，有许多日本刀凭借自身优秀的品质，或是由于使用者的名望而闻名于世，而且幸运的是，它们大多都得以保存下来，成为象征着日本文化和武士道精神的珍贵文物。这些著名的日本刀在ACG作品中也被广泛应用，在《胧村正》这款游戏中几乎都被一网打尽，不过某些在ACG中出现的日本刀却是虚构的，在历史上并不存在，这一点我们要区分开来。

村正（むらまさ）

别称“妖刀”的村正应该是最为著名的日本刀了，在很多游戏中它都作为最强武器登场，比如在《胧村正》这款游戏中，村正就贯穿整个游戏始终，而“胧村正”则是



▲收藏于东京国立博物馆的“势州桑名住村正”。

妖刀村正的最终形态。村正并不是某一把刀的名称，而是伊势国桑名的著名刀匠赤坂千手院所锻冶的日本刀的统称，而他的后代刀匠也使用“村正”作为自己的名号。村正的“妖刀”之名来自于德川家康，相传德川家康家族的主要成员都死伤于村正刀下，使得德川家康认为“村正是专门作祟德川家的妖物”并下令将所有村正刀统统毁弃。迫于德川幕府的压力，刀匠不敢再打造村正刀并放弃“村正”名号，但对于幕府的反对者而言，妖刀村正却无异于能够降妖除魔的神器，比如真田幸村使用的佩刀就是村正，而幕末时期的倒幕派人士如西乡隆盛等人，也将自己的佩刀刻上村正的刀铭，希望能得到村正的“庇护”。

虽然村正的名气很大，但它在《怀剑宝尺》一书中仅仅被归入“业物”级别，离最高的“最上大业物”差了好几个级别，这与它“妖刀”的名号似乎不太相符。这一方面可能因为《怀剑宝尺》所著年代比较晚，真正的村正可能早已失传，有幸留存下来的村正不能代表它的真实水平。另一方面可能也因为村正曾经是德川家族惯用的佩刀，在德川家族内斗时造成死伤的日本刀也只有村正，所以它不幸被人为妖魔化而背负了“妖刀”之名。

虎彻（こてつ）

虎彻是越前国刀匠长曾祢家族所使用的名号，初代的长曾祢兴里和二代的长曾祢兴正所作的虎彻都被归入“最上大业物”级别，虎彻的性能可见一斑。传说虎彻砍进人体时，刀刃仿佛会自动被人体吸入，只需要轻轻一用力就可以造成极大的创伤。另外，正所谓“宝刀配英雄”，虎彻的名气与近藤勇也有很大的关系。近藤勇作为天然理心流的宗师，自然是一等一的剑术高手，再加上他的人格魅力，使得他的爱刀“长曾祢兴里虎彻”也广为人所知。不过长曾祢兴里和近藤勇所处的时代相差200多年，近藤勇入手真品虎彻的可能性并不高，所以很多人认为他的“虎彻”实际上只是同时代刀匠源清麿的仿制品。不过源清麿本人也是一位优秀的刀匠，所以近藤勇所用的这把刀即便是赝品，品质应该也不会差到哪里去。



▲新选组局长近藤勇和他的爱刀“虎彻”。

正宗（まさむね）

正宗是镰仓时代末期的著名刀匠，又名五郎入道正宗、冈崎正宗、冈崎五郎入道。许多玩家可能都是从《最终幻想Ⅶ》中了解到正宗刀的名字，萨菲罗斯那把长达2.6米的野太刀“正宗”给我们留下了极其深刻的印象。不过历史上的正宗刀却只有打



刀、胁差和短刀这几种，最长的正宗刀不过70厘米而已。正宗一生锻造了许多把正宗刀，大部分都作为珍贵的文物保存在日本的各大博物馆或美术馆中，不过正宗刀却没能入选《怀剑宝尺》一书，连“业物”的级别都没有达到，看来它的性能与名气似乎不是很相符。

◀收藏于东京国立博物馆的“短刀无铭正宗”。

一文字则宗（いちもんじのりむね）

由镰仓时代初期备前国的刀匠则宗所锻造的名刀，由于它的刀身刻有菊花图案，所以也有“菊一文字”的别称。这把刀的名气来自于新选组一番队组长冲田总司，也就是《浪客剑心》中天剑宗次郎的原型。在著名小说家司马辽太郎的笔下，冲田总司所使用的佩刀就是“菊一文字”，这把刀从此就作为冲田总司的形象符号而被人们所铭记。虽然这把刀的名气很大，不过和正宗刀一样，并没有入选“业物”级别。



▶冲田总司成就了“菊一文字”的名气。

一期一振（いちごひとふり）

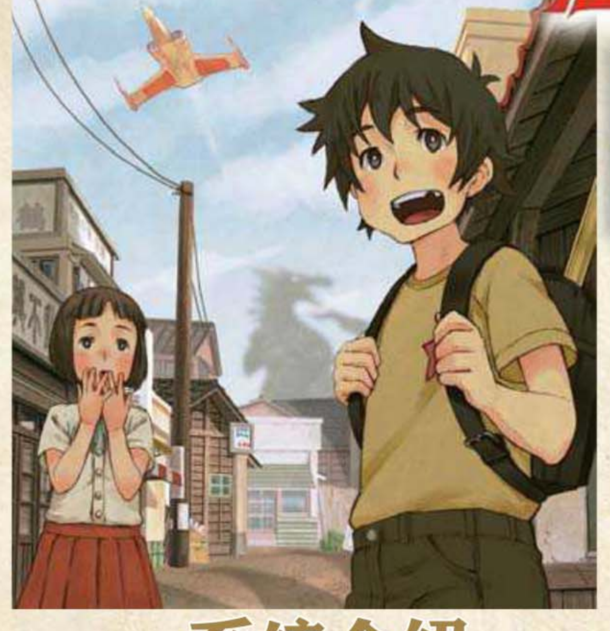


一期一振是镰仓时代中期刀匠粟田口吉光所作的名刀，因为粟田口吉光喜欢打造短刀，而一生打造的太刀只有这一把，所以这把刀因此得名，“一期一振”有“一生惟一杰作”的含义。这把刀曾经是丰臣秀吉的佩刀，它的长度大约80厘米左右，在太刀中不算很长，但对于身高偏矮的秀吉来说（秀吉身高大约140厘米）却意外的顺手。丰臣秀吉至死都一直使用这把刀，在丰臣家败落后，一期一振就落入了德川家康手中，如今它成为了日本天皇的收藏品。

◀“一期一振”的风格与传统太刀有一定的出入。

日本刀不但是冷兵器时代的杰出代表，同时也是日本文化的结晶。如今日本刀不再是作为上阵杀敌的兵器，但却是极具收藏价值的精美艺术品，日本刀所蕴含的武士之魂，将会一直流传下去。

文 格兰霍特团长 编 胧月 美编 sienna



怪獣が出る金曜日™

AVG	冒险	3DS
怪兽出没的星期五		
怪獣が出る金曜日		
Level-5	日版	2013年3月13日
1人	800日元	无对应周边

《怪兽出没的星期五》是《联合02》三部作品的头一枪，由“《我的暑假》系列”制作人绫部和担任制作人，因此在游戏中可以随处看到“暑假”的影子，当然玩法也相当类似。玩家在游戏中要扮演一名小学生，在传闻会出现怪兽的星期五内，交结新的朋友，玩卡片合战等等，非常悠闲轻松，喜欢休闲类以及卡片类游戏的玩家一定要关注一下。

系统介绍

游戏基本操作

※游戏中绝大部分操作可以用触控的方式完成

键位	作用
十字键	转向、选择
滑杆	角色移动
A	确定/调查/对话
B	跑动

基本菜单

セ-ブする	保存当前的游戏进度
贤明なる诸君へ	查看游戏中的系统解说
亲分と子分	查看玩家的小弟情况
咒文エディット	更换卡片合战胜利时说的咒文（无任何特殊效果，纯娱乐）
タイトルへ戻る	返回标题画面

游戏的玩法

玩家需要在星期五一天内在小镇中转悠，结识新的同伴，并收集各种各样的怪兽卡片与同伴们进行合战，度过悠闲的一天。游戏中除了卡片合战部分，还有一条主线剧情，大部分主线剧情会在地图上以感叹号显示出来，玩家只要前往于NPC对话即可。游戏一共有二十六章主线剧情，每完成一章都会在章节画面中显示当前章节的完成情况（エピソ-ド），并且给予玩家奖励，要注意的是章节并不是按顺序进行的，不同的章节完成顺序会交错进行。

卡片碎片的获得途径

本作中，想要获得卡片需要先集齐7块同种类的碎片（ピ-ス），卡片碎片获得的途径一共有以下三种，其中只有一种方法是可以无限制获得的，也是玩家最主要的获得途径。

1.在游戏内的场景中拾取，靠近地上的发光物体即可获得碎片，获得的碎片种类是随机的，但大致可以从颜色和形状上判断，例如绿色的必定是植物怪兽パイラル的碎片，后期也可能出现高级卡的碎片，但这种方法只适用于游戏初期。拾取过一次碎片后，想要再次拾取需要完成一定的章节后才有可能再次出现碎片（注意必须完成章节而不是消耗游戏时间，所以挂机等碎片再出现这种方法无效）。游戏

通关后，场景内的碎片拾取完就不会再出现了。注意游戏场景中有些碎片颜色很不容易分辨，会藏在场景的角落里，搜索时多走走以防漏网之鱼。

2.完成任何章节后，会奖励玩家一部分碎片，奖励的数量一般在3到5块之间（当然也有个别章节奖励很少甚至没有奖励，例如第十四章），这种方法总共能拿到的碎片要比第一种方法更多，初期没有太强力的卡可以通过完成章节来快速收集。

3.与同伴合战胜利后会随机奖励玩家一块碎片（也有可能不给），游戏中一共有6名同伴可以进行卡片合战，强度也有高有低，奖励的碎片自然也有不同的倾向。卡片合战是本作最主要的卡片收集方法，后期只能用这种方法来收集卡片，特别是最后的强力卡。另外在合战中胜利一次后，同伴会变成玩家的小弟，再次与他合战胜利时获得碎片的概率会更高。如果失败玩家会成为对方的小弟，失败没有惩罚，但碎片自然就不会有了。

卡片合成

当玩家获得相同种类的卡片至少两张时，可以通过合成的方法来增加卡片的强度（強さ），合成后卡片消失一张，剩下的卡片强度则是两张卡片的强度总和，不过后期的卡片强度也不会按照这个规律增加，例如两张强度10的合体兽合成后强度为11，而不是20。合成卡片最多进行两次，每进行一次后卡片上会增加一颗星，从卡片上就可以看出来。强度越高，在平局的情况下胜率越大，注意游戏中有部分特殊卡无法依靠合成来增加强度。



合战规则

卡片合战的规则很简单，首先任何卡片都有两个属性，即石头剪子布属性和强度（強さ）属性，合战中遵循先进行石头剪子布属性对决，再比较卡片强度的原则。合战开始后，双方会各自放置5张卡片在场上，接下来电脑会在不翻开卡片的情况下，自动比较双方卡片石头剪子布属性对决的情况，并在画面右上角显示，例如2胜2败1平局（分），再随机翻开2张卡的对决情况，例如胜利（胜ち）、失败（负け）或平局（あいこ），接下来根据场上的对决结果，系统会让胜利较多的一方先选择更换自己任意两张卡的位置，接下来再轮到对方更换位置，同样也是两张，双方更换完成后，再依次翻开5张卡片进行最终对决，先进行石头剪子布的对决，对决方法就不多说了，相信大家都知道。在平局的情况下，会进行卡片的强度比拼，强度高的一方算胜。最后5张牌翻开的结果才是卡片合战的最终结果，在对决中，一开始胜率较低的一方更具优势，可以根据对方更换牌位置的情况再来进行更换，且后动的一方可以再多看一张牌的对决结果，不要因为没有优势而放弃哦。



全卡片获得途径

前面已经说过，游戏中一共有三种获得卡片的途径，想要快速获得全卡片，建议玩家一开始使用第一种和第二种途径来获得卡片，不用和其他同伴进行卡片合战（有两个章节需要合战胜利才能继续，但难度都不高），这样到通关进入第二十六章时，一般来说前9种卡片除了3号卡流星宇宙人**オクタ**星人都应该有了，玩家可以

去和ヤケメシ合战，从他身上获得3号卡碎片的概率较高，如果前9种卡还缺其他的，和あけび、100点以及ヤケメシ合战都很容易拿到，想合成最高级也很简单。10、11和12号卡片需要找ナナフシ和カンバン合战，从这两人身上获得的概率很高，其中ナナフシ很容易给玩家合体兽ジャンボゴン的碎片，カンバン则容易给巨卵怪兽ギ–ドリアン和最强怪兽デモンギラス的碎片，这3种卡强烈建议刷3张后合到最高强度。最后的同伴S子只能在通关后的自家内与其对话进行合战，她的卡片强度是所有同伴中最高的，打出的卡都是最高强度的卡，我方如果没有最高强度的卡，尤其是10、11和12号卡，即使是后攻的情况下也很难打赢她，而且最后3种卡片的碎片只能从她身上获得，不想白白浪费时间的玩家建议还是乖乖合成最强卡再来与她合战吧，获得全卡片后，第四章剧情会自动完成。

全卡片一览

编号	卡片名称	所属属性	基本强度	备注
1	植物怪兽パイラル	石头	3	可使用合成来强化强度
2	原生生物ダッドドン	石头	5	可使用合成来强化强度
3	流星宇宙人オクタ星人	石头	6	可使用合成来强化强度
4	猛鸟宇宙人イグル星人	剪刀	4	可使用合成来强化强度
5	抽象生物キュビニ–ズ	剪刀	2	可使用合成来强化强度
6	强甲怪兽カニクラブ	剪刀	6	可使用合成来强化强度
7	飞龙怪兽オ–ドナ–	布	4	可使用合成来强化强度
8	冰河怪兽ペンドン	布	3	可使用合成来强化强度
9	巨大怪兽プルトニア	布	5	可使用合成来强化强度
10	巨卵怪兽ギ–ドリアン	除对方是石头以外的属性都算胜利	7	可使用合成来强化强度
11	最强怪兽デモンギラス	除对方是剪刀以外的属性都算胜利	8	可使用合成来强化强度
12	合体兽ジャンボゴン	除对方是布以外的属性都算胜利	10	可使用合成来强化强度
13	UFOスペ–スソ–サ–	随机变化	10	不可使用合成手段来强化强度，只能获得一张，特殊能力为该卡出场时，可以在翻开前看到对方使用的卡的属性情况
14	宇宙兽フランクサウルス	随机变化	12	不可使用合成手段来强化强度，只能获得一张，特殊能力为该卡出场时，在我方先攻的情况下，可以多翻看一张卡的对决结果
15	？？？クリ–ニングマン	随机变化	？？？	不可使用合成手段来强化强度，只能获得一张，特殊能力为该卡战斗为平局的情况下，强度高达20（平局的情况下战斗必定胜利）



全章节流程一览

1 おつかいに出る金曜日

开场剧情结束后自动完成本章。

2 爱と勇气とショ–トケ–キ

进入商店街的蛋糕店触发本章（就在自家左边），接着进入地图上方高铁旁找到ケ–キ屋さん发生剧情。最后到通关后进入第二十六章时，与石桥旁的警察对话完成。

3 广场に集合！この指とまれ

触发第二章后出蛋糕店自动触发。接下来从放送局的位置进入地图中央的空地，空地的石头会被搬走，剧情结束后本章完成，卡片合战系统开启，与旁边的同伴对话即可开始，注意需要玩家起码有5张的卡的情况下同伴才会同意合战。

4 おつかいとランドセル

第二章找到ケ–キ屋さん后触发，这个章节虽然没有实际的完成时限，但必须在通关后才能完成，完成的条件为获得15种卡片自动结束，难度是所有章节中最高的，所有卡片的名称参看全卡片收集部分。

5 里番组をぶっとばせ

触发第三章剧情后进入地图右方的テレビ放送局与メガミちゃん对话后开始，接着需要进行到21章时见到メガミちゃん在拍摄怪兽时与其对话，最后等通关进入第二十六章时，来到地图左边木桥附近的电线杆旁，再次与メガミちゃん对话后完成。

6 怪人フランク登场

完成第三章剧情后自动触发，接着从空地走左边的通道与フランク对话，完成第十章后，在新区域的工艺社前与フランク对话，完成第十三章后在与放送局外的与フランク对话，进入第十一章的后续剧情后在木桥旁边的电线杆旁再与其对话，完成第十九章后在食堂与フランク对话，触发第二十章后与井旁的フランク对话，最后进入第二十六章后，先完成第二章，再前往空地与フランク对话，返回从警察口中得知情报，最后与フランク对话完成本章。

7 进め！藤の花探险队

第三章的剧情完成后，与空地的所有同伴对话后触发（每人需反复对话数次）。接着在放送局门口与ヤキメシ对话，结束后跟上他进入食堂再到达高铁旁，最后返回自家的位置触发剧情。剧情后不要离开，顺着ヤキメシ走的方向探索，不但能触发第十一章，还可以回收大量碎片（注意这里不会有任务位置提示），找到ヤキメシ后与他对话两次本章完成。

8 父の误解と白いシャツ

在第七章中进入食堂的剧情完成后开始，接下来需要等到第十一章剧情触发到在石桥上与100点分开后，回到食堂外与ヤキメシ的父亲对话，等第二十六章开始时在自家与父亲对话完成。

9 怪兽基地を见つけ出せ！

完成第七章后继续往地图右边的道路走，在尽头与ヤキメシ对话后本章开始。接下来一路返回，在大桥上遭遇不良少年，跟着ヤキメシ走发现巨大的怪兽脚印，接着往地图上方走，在井边与之前的不良少年对话，接下来需要先完成第十章，再探索地图最左上角的工艺社，调查墙上贴的报纸后本章结束。

10 がお–！古井户の大作战

触发第九章的剧情后，与井边的不良少年对话后发生剧情，接着通过木桥与穿黑色体恤的人对话，最后返回之前触发第十一章剧情位置附近，调查与井相连的管道后把不良少年吓走，此后被不良少年挡住的道路可以通行了，返回井旁回收碎片完成本章。

11 失われた文字の秘密

在空地下方有水的小桥旁发现桥上的文字后开始，接下来先触发第十六章的剧情，再返回空地，与空地三人进行卡片对战胜利后与あけぴ对话触发剧情，再次在石桥上找到他们，返回之前在往井里大叫的地方再喊一次，将あけぴ从井边吓走后，返回井旁下方的道路中与あけぴ再次对话，接着回石桥再次看小桥上的文字，触发第十八章，这样



所有人都会在桥前集合，在桥边自动完成本章。

12 黑シャツ绅士の梦

第十章中与穿黑色体恤的人对话触发，接着完成第十三章剧情后与地图上方的黑体恤再次对话。进行第十一章剧情后再次在原地点与黑体恤对话。最后通关后进入二十六章，在与井相连的管道位置找到黑体恤与其对话完成。

13 怪兽基地を报告せよ！

完成第九章任务后自动开始，前往警察局与警员对话再到放送局与工作人员对话完成本章。

14 近道を发现！

完成第九章后在有怪兽脚印的地方走右边打开小门自动完成，本章开始也是结束，没有碎片奖励。

15 救え第三惑星！少年队员诞生

完成第十三章剧情后本章自动完成，和十三章是连在一起的。

16 父の过去

完成第十三章后回家自动触发，接下来需要等到第二十一章进行到与大家汇合后，返回家门前与父亲对话完成。

17 正义感とおとうさん

完成第三章剧情后与空地的あけぴ对话触发，待触发了第十六章剧情后返回空地再次与あけぴ对话，接下来需要将第十一章的剧情进行到与被吓跑的あけぴ对话后，再与其对话一次，最后触发了第二十四章任务后返回与大家汇合的地方即可完成。

18 不良少年

触发第十一章与100点分开的剧情后，在食堂前与**ヤキメシ**的父亲对话，再前往工艺社附近的高铁桥下与不良少年两人对话后开始，接下来需要等到第二十三章开始时，与附近的**フランク**对话后再前往空地和放送局中间的道路内与不良少年对话，与不良少年进行卡片合战胜利结束本章，注意他的卡片都是强化过的，我方卡片强度不够的话在平局的情况下很容易被对方的卡片击倒。

19 ナゾの陨石と宇宙人

完成第十一章自动开始，到木桥的位置触发UFO的剧情即可完成本章。

20 六番目の美女

完成第十九章后再石桥上与S子对话后开始，通关后自动完成。

21 恐怖の大怪兽あらわる！

同第二十章，开始后跟着S子前往木桥前与其对话，接着到第一次遇见黑体恤的地方与大家汇合，接下来需要先完成第十六章，再返回即可结束本章。

22 もっと恐怖の大怪兽あらわる！

完成第二十一章的时候本章自动完成。

23 新ヒ-ロ-登场

完成第二十一章后从场景下方离开后触发，接着触发了第二十四章的剧情后返回大家汇合的地方完成，中途的选项先选哪个都没问题（注建议这里可以先完成第十七章再来触发该章）。



24 弱点はワィ-クポイント

完成第十八章后前往地图左上角与**フランク**对话后开始，通关后自动完成。

25 伪りの平和

完成第二十三章后自动触发的同时结束。

26 ボ-ナスステ-ジはたぶん土曜日

完成第二十五章，看过通关STAFF后自动触发并完成。



游戏的画面和风格非常清新，有一种在玩《我的暑假》的感觉，交新的朋友，进行卡片对战等等。系统简单易上手，音乐有Level-5的一贯水准，整体来说算是一款不错的休闲游戏。可惜的是游戏的内容偏少，即使是刷完所有卡片10小时足矣，800日元的下载价格稍稍有点不值。

文 A9_amath 编 胧月 美编 sienna



ACT	动作	3DS
蝼蛄战车		
虫けら战车		
Level-5	日版	2013年3月19日
1人	800日元	无对应周边

《联合02》的第二弹，是一款以昆虫和坦克为题材的下载游戏，其制作人是借由《灵魂献祭》又再度活跃的稻船敬二。游戏中玩家要操控形色各异的战车与体型倍于自己的昆虫相较量，其整体耐玩性在同类型游戏中可谓出类拔萃，画面、声效等方面也是可圈可点。《蝼蛄战车》的主角均是大家所耳熟能详的著名坦克，配合惟妙惟肖的巨型昆虫，相信对二者感兴趣的玩家一定会对游戏的品质感到满意。

游戏菜单

在进入游戏后起完名字便会进行难度选择，本文以普通难度为准，不同难度在任何时候都可以在设定菜单切换

ミツション：单人任务菜单，后面会有详细叙述

カスタマイズ：变更装备菜单，可以选择不同车体与炮塔的组合，二者共同决定战车的四维，即POW/DEF/SPD/RUN，也就是战车的攻防速，涂装不影响战车的能力，在设定完成后可以按Y键登录，以便随时调出。**お气に入り**便是上文所说的直接选择爱用战车，而**オリジナルモデル**是直接换上配套的车身炮塔同原始配色。炮弹共有两种，榴弹和贯通弹，二者在很多关卡中区别并不大，但是本作的很多地形都是十分狭窄的，因此贯通弹的泛用性更出色。

コレクシヨン：查看获得的战车、勋章以及昆虫图鉴的博物馆。战车的获得全部在游戏当中，即在场景中接触后发生对话，随后完成任务便能够得到该战车。值得注意的是，在选择任务的界面，如果某一个任务当中存在尚未取得的战车，该任务的标题处显示一枚蓝色战车样的标记，非常明显，对于想要收集全部战车又实力不济的玩家来说，可以选择调低难度。值得注意的是，所有勋章的获得条件都是直接显示出来的，不过想要全部获得还是需要大量的时间。

通信ミツシヨン：通信多人任务菜单，最大支持4人面对面联机。通信任务与单人任务完全不同，不仅如此，还会出现单人任务中不会出现的敌人与勋章，不过各个BOSS的能力非常强大，玩家还不能够使用SOS攻击，即使使用后期获得的强力坦克，单人完成的难度也很高，没有联机条件的玩家还是多多努力攻克单人任务吧。另外，难易度并不影响通信任务的难度。

オプシヨン：设定菜单，可以随时更改游戏的音量、难易度以及登录名称。

任务模式详解与较复杂单人任务攻略

出击前玩家可以再次修改设定，选择合适的战车与炮弹。进入任务后，下屏幕左边是耐力槽，受到各种攻击会相应减少，全部耗尽任务也就会失败了，中间的屏幕是地图，可以通过L键来缩放，地图中的红色箭头就是目的地，而黄色圆点是敌人。黄色三角号是我方自己的战车。



游戏还是非常容易上手的，操作很简单，四个方向键控制战车的方向，其中熟练运用后退，在与敌人周旋时才能游刃有余，《三十六计》中有云：“累其气力，消其斗志，散而后擒，兵不血刃”，作为经常要孤军深入的战士，一定要精于游击。

A、X、Y三个键分别用来调转炮筒至右、中、左，当炮筒所对的方向上如果存在敌人，且炮弹冷却，坦克就会自动发射一枚炮弹，炮弹的冷却时间显示在上屏的左下角。

单兵作战再厉害，也难免落入敌人的包围圈，这时候就需要求援了，点击下屏幕的SOS键，尽情感受友军春天般的温暖吧，值得注意的是，SOS每一关只能够使用一次。

任务攻略综述

游戏任务的目的一般分为以下几种，第一种是前往目的地，除了第一关以外，其他类似目的的关卡都是要绕很远的路，全部清除路上的所有虫子是很不现实，最快达成任务的方法还是要先认清道路，然后心无旁骛的一路向北！

第二种任务是收集各类战略物资和摧毁一定数量的巢穴，物资种类无非是粮草（食物）、木材，巢穴也很明显。这类任务在开始时便会有明确提示，不清楚任务目的或者完成进度的可以按START键调出菜单来确认。任务本身的难度不会有多高，但是基本都要跑遍全地图，所以一定要有耐心。另外，巢穴虽然会不断出现虫子，但是虫子的总数有限制，所以尽量找一个敌人看不到的视野盲点先干掉巢穴再把虫子一一清除以节约时间。

第三类任务就是坚守基地和挑战BOSS了，较难的关卡笔者会在接下来的文章中单独列出。

SUB MISSION与KEY MISSION的区别是后者为解开接下去任务的关键任务，属于必须要完成的，而在没有KEY MISSION的时候，有的SUB MISSION也会成为解锁KEY MISSION的必要任务，总之，在出现KEY MISSION之后，另外的SUB MISSION就可以略过了。但是为了收集战车，还是尽量都完成吧。



2-3 迫りくる行列

这一关的目的是守护住基地，虫子进攻的方面不外乎左右中，这时我方并没有什么特别厉害的坦克，但是建议POW一定要选择最高的，炮弹则是贯通弹。每一个虫子都先打一炮吸引过来，集齐后慢慢消灭，最好不要让其靠近基地周围，如果是使用榴弹的话，炮弹本身的冷却时间和威力会让人措手不及，SOS留到最后小BOSS处再开，算是熟悉源源不断出现敌人的上手一战，不利用后面出现的强力坦克也是能够达成S评价的。

3-3 吸血の夜

与2-3类似的一关，目的同样是守护住基地，不过节奏相对更加紧凑，敌人的耐久很低，基本都是一发炮弹的事情，所以最好选择一部灵活一些的坦克，另外，SOS一定要等到最后一波再使用，以免任务失败。



3-4 クレメル救出作战

本关的场景是在一张巨大的蛛网上，BOSS比较有迫力，但是一定注意任务目的仅仅是解救六台被蜘蛛丝缠住的友军而已。BOSS的攻击方式基本没办法回避，加上在蛛网上行动不太方便，一台高防御的坦克是必须的了，另外，BOSS在受到一定伤害后就会进入四处乱逛的状态，这时是寻找被缠住的坦克的最佳时机，除了四周的5台外，正中央还有1台。

4-1 战车を运ぶ行列

这关还是强烈推荐使用高防御的坦克，鉴于任务有限时，还要绕远路拿坦克，路上的敌人最好不要管，与行程路线相悖的一概不要招惹，尤其是块头比较大的，非打不可的敌人均采用边打边跑战术，即坦克一直朝前开，炮筒向后方攻击追击的敌人，炮弹方面自然是贯通弹较方便。下一关4-2与本关类似，不同的是同盟军坦克是在粪球里面（好惨…）。最后的4-3依旧是限时救助任务，与前两关相比，目标非常小，有两个在路边的侦察兵需要仔细寻找，另外还有一个侦察兵在可捕获的战车边上的空木内侧。

4-5 クレメル、SOS！

这关的路线并不难，值得注意的是沿途的战车**パンサ**-G，即俗称的豹式坦克G，其出色的性能对于接下来的BOSS战提升会非常大。

4-6 クモの巣反攻作战

这关就要面对该场景的最终BOSS了，这货相信大家也不陌生，前几关还刚刚有过“一网之盟”。与当时相比，BOSS的攻击方式没有任何变化，依旧是冲击、吐丝和绕圈，前两者基本没可能躲开，只能依靠坦克本身的防御来减免伤害。绕圈时也是可以攻击到BOSS的，这为数不多的攻击机会一定不要错过。通过后森林场景也就告一段落了，向着树上进发吧！

5-1 树上への进军

不得不说，L5这次的制作非常用心，毛毛虫刻画得惟妙惟肖。树上场景最大的特点在于，一旦操作不慎或者受到连续的冲撞，战车会从树上掉下去，之前的行动也就前功尽弃了。故在受到攻击后，一定先调整好自身的位置再考虑下一步行动。毛毛虫只出现在绿叶子上，缩放地图可以看得很清楚，随便找5只就可以了。

5-8 拠点への归还

这关的目的是决战女王蜂，但是女王蜂的战斗力实在是不敢恭维。其攻击方式只有普通的冲击和干扰飞行，前者和普通虫子一样可以回避，后者也没什么太大的威胁。

6-5 侦察兵の水难

本次任务最值得注意的地方就是有一处侦察兵在一个不可能达到的地方，周围水域全是暗色区域，其实这个侦察兵完全是用来迷惑玩家了，不需要理会，找余下的凑数就可以了，不要太过纠结。

6-7 プレイング・マンテイス会战

游戏正常流程的最终关了，可能是碍于容量的限制，BOSS的攻击方式都不会有太大区别，螳螂的冲撞和迂回攻击都很没魄力，相信在正常难度下不会对玩家构成什么太大威胁



EX MISSION

7-3 森に潜む毒针

这关会在场景上方遭遇女王蜂，在狭窄的地段如果回避不及的话还是有点棘手的。所以最好先清一清沿途的敌人，方便后方的拉锯战，好在到了这关，玩家的坦克实力比起以前要强不少。

7-4 女王の祭典

这关可获得キングタイガ-，即“虎王”重型坦克。这款在战史上也颇有威名的战车，其游戏中的POW和DEF都是顶尖水准，造型也十分有魄力。一定要留意，以便减少后面几关的难度。

7-8 スパイダ-ブラザ-ズ

如果坦克实力不过硬，同时面对两只蜘蛛会比较麻烦，还好上几关能拿到攻防能力卓群的坦克，这关拿出来和敌人一决雌雄吧！需要注意的是，在攻击蜘蛛的过程中，最好在场地中央采取兜圈的移动方式，不然前后移动太容易被连续攻击得动弹不能，解决掉一只蜘蛛就好打多了，另外，SOS攻击在被围攻时一定要果断使用。

7-9 虫けら大联合

游戏的最后一关了，传说中的车轮战，不过普通难度下BOSS级的虫子只有女王蜂和蜘蛛而已，而且不会同时遭遇两只。在蜘蛛和女王蜂现身的地点附近会存在一块中空的木头，利用木头的地形特点来攻击BOSS会有奇效，熟练运用能让战斗轻松许多。



作为一款售价800日元的下载游戏，《蝼蛄战车》足以让玩家感到惊艳——丰富的内容和收集要素，尚可的地图建模，数量繁多、惟妙惟肖的虫子，加上魄力十足的坦克和方便的操作，L5用心的制作态度让这款游戏的耐玩程度不输于一款小成本的3DS游戏。其出色的综合素质也让大家对于该系列其余作品也充满了期待，当然，《蝼蛄战车》还是有很大进步空间的，比如进一步丰富地图和任务模式，增加BOSS的攻击方式和种类等等。总之，对于战车和昆虫有爱的玩家一定不要错过这款游戏。

文 朧月 美编 sienna



宇宙船ダムレイ号

AVG	冒险・密室逃脱	3DS
宇宙船达维号		
宇宙船ダムレイ号		
Level-5	日版	2013年3月27日
1人	800日元	无对应周边

作为《联合02》中的第三款作品，本作由知名文字冒险游戏制作人麻野一哉和我孙子武丸合力打造，是一款以密室逃脱为主体的AVG。游戏的流程并不长，很快便可通关，本次“特快”就将游戏的主线流程和隐藏结局的攻略奉献给大家。



流程攻略

开篇的语音结束后，进入第一个密室场景，首先调查四处地方：1.点击画面中的任何位置，看到“Lucy MyLove”字样；2.点击画面正中的照片，看到照片上的女性后再点击一次将其关闭；3.点击左侧的蓝色开关；4.点击右侧的看板。

此四处全部调查后，下屏会出现软键盘，依次点击软键盘上的以下按钮：OPEN、MEMO、LIGHT、EDIT，上屏显示出REPAIR FILE A和REPAIR FILE B字样，目前光标停在REPAIR FILE A上，点击下屏软键盘的回车键，然后照上屏提示依次用软件盘输入单词并按回车键确定，单词依次是：START、INCLUDE、FORMAT、REPAIR、END。全部输入完毕并回车后，该文件修复完毕。

点击软键盘上的光标↓，系统提示光标键损坏，需要玩家重新定义操作，依次拼写出四个方向对应的英文，即↑（UP）、↓（DOWN）、←（LEFT）、→（RIGHT），全部输入后按回车，修复完毕。

点软键盘上的光标↓，让上屏的指示标移动到REPAIR FILE B上，回车。接下来要依次输入S、CALL、34674，并回车。系统会提问一个简单的方程式“A-32＝128. A＝？”，简单的小学算术，输入160即可，然后输入END并回车，系统提示按RESET键后，按下软键盘上的RESET，启动ADAM OS。

系统提示让玩家对照声纹，由于认证是必定失败的，所以玩家可以随便发声，如果玩家身处公共场合而脸皮又比较薄，可以向3DS的麦克风吹气或用手指弹麦克风的周围。声纹认证失败后，系统会提示玩家回答几个问题，玩家要根据若干九宫图上的图案排列，选出正确的填充图形，规则很简单，九宫图上每种图形都应是3个，观察哪一种图形只有2个，选择其即可，选



对3次即可成功。

接着出现OS画面，看完简单的说明后按A推进操作，从菜单中选择“ROBOT”，然后选择画面上的AR-7，再选择AR-1，系统会询问玩家是否切换摄像头视角，选择“はい”。然后操纵机器人撞击另一台机器人3次，只需让机器人正面贴近另一台机器人，按3次十字键的↑即可。

接下来是操作机器人探索密室，十字键控制机器人移动（↑为前进，↓为后退，←→为左右90度转向），A键进入调查模式，B键为退出调查模式，Y键开启地图（也可点击下屏的“MAP”），X键为选择机器人（也可点击下屏的“ROBOT”）。

先前往格纳库北部，调查墙壁上的白色金属牌。然后到格纳库的西南角触发剧情，调查倒在地上的人的头部，得知这是一具尸体。将视角下移，调查尸体的脚部，再次调查选择“ポケット”，再次调查选择“IDカ-ド”，然后获得“ボビ-のID”。



调查格纳库南方的门，选择“ロック解除”后退出调查状态，前进出门。出门后眼前立即出现另一扇门，调查后显示这是电梯，但目前没有供电。沿着细长的小路向地图东边走，会接受关于太空水蛭（スペ-スリ-チ）的说明，调查前方脚下，发现水蛭后选择“驱除”。沿着小路向北走，出门后走到左上方的动力室L前，调查后选择“ロック解除”，进入室内。室内的右下角和左上角的墙上各有一个太空水蛭，将它们驱除。南边的墙壁上调查“配电ボ-ド”，选择“スイッチ　オン”。退出动力室L，回到最初房间对面的电梯前，电梯已经恢复供电，进入并选择“上に行く”。

沿着小路向北走，看到少女进入左手房间的剧情。房间门前，选择“ロック解除”进入リビングル-ム。房间的左下角柱子附近有一个太空水蛭，将其驱除。

退出房间，沿着小路走上最北面的中间，向下进门进入“クル-の私室”区域。目前只有东侧的上一和上二两个房间可以进，上一是编号为12的“私室2”，进入后可以在椅子下发现一个太空水蛭，将其驱除。东侧上二房间（私室4）中调查ロッカ-，柜子门打开，アブドウル倒下。调查起头部，看完说明后再调查腹部，接着反复调查两次，依次选择“ウォ-タ-ケ-ス”和“ケ-スの确保”，获得“空のウォ-タ-ケ-ス”。返回之前小女孩进入的リビングル-ム，在房间的左上方发现饮水机（ウォ-タ-サ-バ-），反复调查选择“容器の设置”→“スイッチ”→“容器の确保”。回到私室4，调查アブドウル的腹部选择“ケ-スのセット”，听他说完话，目送其死亡。调查期脚部两次，选择“IDカ-ド”，获得“アブドウルのID”。然后调查期脚边的罐子，选择“确保”后获得“クッキ-の缶”。



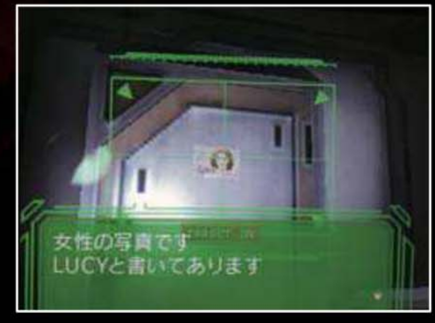


乘坐电梯返回下层，前往动力室L，在动力室L的西侧调查オイルタンク，反复调查一次选择“容器の设置”→“スイッチ”→“容器の确保”，退出房间并乘坐电梯返回上层。前往リビングル-ム，调查北侧中部的ヒ-タ-。反复调查依次选择“容器の设置”→“加热する”→“容器の

设置”。前往小路右下方的仓库L，调查对面的机器人选择“**オイルをかける**”触发剧情。仓库L西南方的柱子上有一个太空水蛭，将其驱除。经由仓库L的另一扇门进入仓库R。

进入仓库R后立即看向左手侧，可发现一只太空水蛭。北侧中央看到一个倒下的人，调查其头部发现已经死亡，调查其脚部两次，选择“IDカ-ド”后获得“**メイリンのID**”。打开仓库东侧的门，进入下一处走廊。





先前往走廊的下方向东转，道具被杂物封锁，调查杂物的下方可发现“携带用燃料**タンク**”，不过由于被杂物压住暂时无法取出。向走廊的北边走，穿过一扇门后右手边发现医务室，调查后选择“**ロック**解除”进入。医务室北面的门左手侧有一个太空水蛭，将其驱除。进入该门，到达“**ドクタ-**私室”，调查东侧的桌子两次，可查看桌上的报告（**レポ-ト**を调べる），不过该举动对攻关不影响，想了解剧情的玩家看看即可。房间西南角有一个开门的柜子，调查其中的“青い**ファイル**”后，再次调查选择“**ふせんのペ-ジ**”。

退回到医务室，进入南面的房间实验室，触发一段剧情，眼前的怪物比较可怕，不过无需战斗。西边的药品柜上有5种药物，需要从中挑选出“**モディオン**结晶”、“酸化铜”和“亚盐化**ボダニウム**”，塞到之前堆积杂物下方的“携带用燃料**タンク**”里发生化学反应，不过每次只能携带一种药品，所以需要麻烦玩家往返三次。注意一旦放错了药品，就得重新选三次，比较烦人。正确地填入三种药品后发生爆炸，杂物的阻挡被清除，顺路前进，乘坐**エレベ-タ-R**选择“下に行く”，到达宇宙船的下方。

沿着走廊看到白衣少女，剧情过后再向上走一点，进入右手侧的**サンプル**收纳库，如果玩家此时发现无法进入，那么就是尚未从私室4回收**アブドゥル**的ID卡。西北侧的柱子下方有一只太空水蛭，驱除之。收纳库里有机器人AR-6，调查以后选择“押す”，继续前进。东面的最里面看到倒地的人，调查后发现他也已经死去。再调查其脚部，并未找到ID卡，这时需要到房间下方的正中，调查地面两次，选择“**デ-タスキャン**”，获得**ラ-ジ**のID。

退出收纳库，延走廊继续向前走，进入右手的动力室R，动力室R北面的显示器左下方墙壁有一只太空水蛭。调查室内的机器人AR-5，连续3次后选择“暗视**ユニット**”，之后再调查选择“**ユニット**换装”。

退出动力室延走廊向前走，在拐角处调查北面墙上的“**ダクト**移动用**スイッチ**”，选择“押す”。接下来的**ダクト**场景无法开启地图，场景中有两个岔路口，先不要拐进去，直走可在右侧墙上发现一只太空水蛭。然后拐进第一个岔路，稍微往前走一点，左侧墙壁发现太空水蛭。继续往前是一个T字路口，路口的右边发现**ダニ-**的尸体，不过他的ID卡损毁，无法扫描，先不用管他。回到之前的T字路口，这次向路口的左边走，中途的右侧墙壁上有一只太空水蛭。在路的



尽头发现“ダクト移动用スイッチ”，选择“押す”进入制御室。

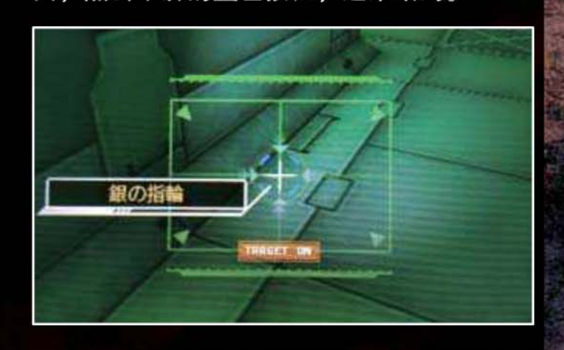
调查制御室内的机器人AR-4两次，选择“バッテリー”获得之。利用“ダクト移动用スイッチ”返回方才的无地图场景，打开另一个岔路口尽头的“ダクト移动用スイッチ”，到达下部。穿过东侧的门来到最北边的ワープ航行管理室，这里需要之前的ラージのID才能打开。ワープ航行管理室左上方的大屏幕附近墙角有一只太空水蛭。调查室内的机器人AR-2连续3次，选择“バッテリー装着”，触发剧情，进入コックピット。

调查中间椅子上的人，得知是船长的尸体。调查尸体脚部两次，选择“IDカード”可获得“エドワードのID”，这样便可打开宇宙船内的所有门了。该房间右下方的机器侧面有一只太空水蛭，不要错过。走出船长室往下进入下方的私室区，调查这里的4个之前未能进入的房间：私室1的床头墙壁上有一只太空水蛭；私室3的床上可找到ラージ的日记；私室5进门后的右手侧有一只太空水蛭，锁柜的门板上贴着LUCY的照片。

走出私室区，延走廊到达地图左上方的船长室，调查船长室桌子上的文件可阅读“紧急时マニュアル”（不影响攻关），调查床可阅读船长的日记。走出船长室，经由地图左下方的电梯来到下部。

沿着走廊向东边走，中途拐进右手侧的门，进入气密室。气密室的正面有机械手挡路，经由西侧的门进入制御室，调查门旁边的“危险物ケース”，选择“开く”、“取る”获得“手榴弹”。返回气密室，靠近机械手调查并使用手榴弹，这样便可将其破坏。破坏后走到左端的最里面，调查“予备酸素のレバー”选择“レバー”，打开コールドスリープ室的门。气密室左下方的“酸素タンク”旁有一只太空水蛭，另外从气密室东侧的门进入气密室仓库可找到最后一只太空水蛭，驱除后整只船便不再受威胁。

退出气密室，进入北面的コールドスリープ室，见到挡路的少女，无视她的警告继续前进。走到最上端后右转，调查3次冷冻睡眠仓（カプセル），先选择“调べる”再选择“开く”最后选择“パスワード入力”，输入“LUCY”。按X键或点击下屏的“ROBOT”字样，按B键回到游戏初始的画面，点击下屏的蓝色按钮，迎来结局。



追加结局

按照上文攻略迎来结局后，玩家会发现回到菜单的Alyssa并不能选择，这是因为还没有达成“船长の心残り”条件。读档进入游戏，在コールドスリープ室背面调查“ダクト移动用スイッチ”，到达无地图区域。沿着路看到尸体，在距离尸体大约一个身位的地面，调查并获得“银の指轮”。乘坐电梯到达上部，进入私室区的私室6（编号为16），将“银の指轮”放到房间内的桌子上（选择“指轮を置く），然后再次回到コールドスリープ室，按照主线攻略的方法迎来结局，解禁Alyssa篇。



毫不遮掩地说，我对这款游戏非常失望。也许攻略看起来稍稍有些复杂，但实际打起来没有任何难解的谜题，一路上在非常显眼的地方寻找非常显眼的道具，然后无需特别措施，直接打开下一处门锁，流程几乎就是这么重复的。剧情方面，通关特典的资料集里包含的东西比主线丰富得多，而这些至关重要的东西反而不予以直接表现，实在偷工减料。此外还有移动时定位不准的操作问题，我孙子老师你真的不太适合这些小成本游戏。

文 阿鲁 美编 sienna

RPG	角色扮演·迷宫	PSP
迷宫旅人 2 王立图书馆与魔物封印		
ダンジョントラベラ－ズ 2 王立图书馆とマモノの封印		
Aquaplus	日版	2013年3月28日
1人	6090日元	无对应周边

本作是“《迷宫旅人》系列”第二部作品，前作是PC版《ToHeart2》附赠的小游戏经过改良后单独做出来的一部作品，和原作《ToHeart2》有着千丝万缕的关系。不过本作虽然打着“迷宫旅人”的名号，但实际上是一款原创剧情的迷宫RPG，不再跟《ToHeart2》有关，但游戏的内容和进化却是实实在在的，下面就一起来看看这部作品吧。

操作一览			
按键	迷宫内	迷宫外	战斗时
滑杆	移动缩小状态的小地图	移动光标	–
↑	前进	移动光标	移动光标
↓	向后转	移动光标	移动光标
←	向左转	移动光标	移动光标
→	向右转	移动光标	移动光标
L	左移，全屏地图时切换层数	–	查看魔物详细资料
R	右移，全屏地图时切换层数	快进会话	显示魔物的等级、名称、附加能力等信息
○	调查、开宝箱	确定	确定
×	缩小/放大小地图	取消、返回	取消
□	开启选项菜单	开启自动会话	–
△	开启系统菜单	开启系统菜单	开启系统菜单
START	全屏显示地图	–	返回标题画面



游戏玩法

本作是一款传统的3D迷宫RPG，和同类作品一样，本作中玩家需要组建队伍，通过不同职业的搭配来攻克各个迷宫。在本作中，能收服的同伴是固定的，每个同伴的基础职业也是固定的，到达一定等级后可以转职为更高级的职业，不过转职高级职业时会对应不同的分支，不同分支职业的基本能力和可用技能都有着非常明显的区别，因此到游戏后期玩家可以组建出五花八门的队伍来挑战迷宫，耐玩度和自创性都非常高。

职业

本作中的职业分为基础职业、中级职业和高级职业三大类，其中每位女主角都有对应的基础职业，无法变更。将等级提升到15级时可以转职为中级职业，每种初级职业可以转职为2～3种中级职业，不同职业可使用的魔法和技能有着较大的区别。当等级达到30级后可以转职为高级职业，根据中级职业的不同，可以转职的高级职业也有所区别，每个中级职业都分别对应两个高级职业分支，下面列出各职业的分支表供玩家参考。

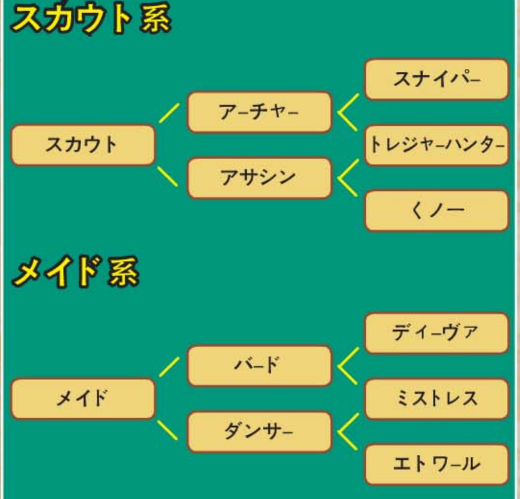
职业分支表

ファイター系

- ファイター
  - パラディン
    - ヴァルキリー
    - 侍
  - バーサーカー
    - 侍
    - ダークロード

マジックユーザー系

- マジックユーザー
  - ソーサレス
    - ウィッチ
    - マジカルプリンセス
  - エンチャントレス
    - マジカルプリンセス
    - セージ
  - プリーステス
    - セージ
    - ビショップ



スピエラー系

- スピエラー
  - ドールマスター
    - ソウルサモナー
    - パピヨン
  - トリックスター
    - パピヨン
    - ジョーカー

队伍

和大部分迷宫类游戏一样，本作中敌我的队伍也分为前后排，同为前排时为近距离、一前一后为中距离、同为后排为远距离。在本作中，攻击没有距离的限制，也就是说不管在队伍的任何位置都可以攻击到所有的敌人。不过武器和技能上标注有距离的限制，如果实际攻击距离低于武器或技能的距离，攻击伤害会有所降低；实际攻击距离高于武器或攻击距离时则没有任何变化。本作中，玩家主要操作职业各异的女主角进行战斗，男主角自身并不参与作战，不过可以给男主角装备大封印书来增加一些特殊能力。



技能

角色升级后可以获得技能点数，选择“スキルカスタム”可以自由分配点数来学习技能和魔法。不同的职业可以学习的技能和魔法数量比较多，而且每个技能和魔法都有对应的等级（1～10级不等），随着技能和魔法等级的提升，实际能力也会发生变化，不过所学的技能和魔法等级越高，消耗的TP也越多，是多学技能扩充打击面还是专精部分技能有的放矢也就凭玩家的喜好了。除了可以通过TP点习得的技能外，本作还有比较特殊的三类技能，下面来详细介绍。



队伍技能

将特定成员放在同一队伍时出现的技能。队伍技能为被动技能，达成条件后技能自动出现，这类技能的效果均为永久性提升某项能力的补正值，例如HP最大值上升、ATK上升、突耐性上升等。

协力技能

在队伍中的成员达成特定职业搭配、特定武器搭配时出现的技能，协力技能种类非常丰富，需要主动使用，使用时需要消耗所有参与发动技能的成员的TP。

专有技能

每名女主角都有专属的专有技能，均为一定几率发动的被动技能，配合专有技能来选择职业能最大程度发挥该角色的能力。

迷宫

和传统3D迷宫RPG一样，玩家需要在地形复杂的迷宫里探险。走过的地方会在地图上显示，哪里有宝箱或是陷阱都会一目了然，下次再度探索时就会轻松不少。离开迷宫时，角色身上的所有附加状态全部消除且全员全回复（包括战斗不能状态），因此练级时尽量保证在能随时离开迷宫的前提下进行（不远离迷宫入口、拥有立即脱离迷宫的道具或魔法都行）。

迷宫中的选项选项菜单

选项名	作用
アイテム	查看道具，可使用或丢掉道具，道具数达到上限时将会自动丢弃在战斗中获得的道具
スキル	使用技能或魔法
装备変更	更换装备
スキルカスタム	学习技能或魔法
ステ-タス	查看角色详细状态
ライブラの书	查看魔物详细状态
队列変更	更换队列
マップ	查看全屏地图
その他	查看队伍技能、奖杯列表等
セ-ブ	存档
ロ-ド	读档
オプション	系统菜单
タイトルに戻る	返回标题画面
戻る	退出选项菜单

迷宫里的各项标识

迷宫里存在各种地形和陷阱，不熟悉这些妨碍玩家攻关迷宫的标识可是要吃大亏的，下面就来详细介绍：

陷阱：在地图上以■表示，踏上后全体受到伤害或随机附加异常状态，部分陷阱的效果为全体恢复异常状态。

落穴：在地图上以■表示，踏上后落到迷宫下层。

楼梯：在地图上以■■表示，可通过楼梯进入迷宫的上层或下层。

被锁住的门：在地图上以■表示，需要从门的对面或持有特定钥匙才能开启。

小型传送阵：在地图上以各种颜色的■表示，可以来回穿梭于两个传送点。

大型传送阵：在地图上以■表示，需要激

活两个传送阵后才能使用，可以来回穿梭于两个传送点。

单向门： 在地图上以■表示，只能单向通行。

单向通行： 在地图上以■表示，效果同单向门。

隐藏通道： 在地图上以■表示，看似有无法通行的障碍物，使用特定道具或魔法后可以解除障碍物的视觉效果。

黑暗区域： 漆黑路段，在该区域里无法显示地图，且可视范围下降，使用特定道具或魔法后可恢复可视范围，但依旧无法显示地图。

魔法封印区域： 红色路段，在该区域里所有魔法失去效果。

伏击门： 没有特殊标识，不过只要进入这扇门就必定会遇敌，必须将敌人全灭后才能继续前进。因此我们可以利用这个系统来刷怪（部分分支任务的要求是打倒指定数量的魔物），进入伏击门后如果没有出现指定的魔物（前提是该迷宫中有对应的魔物）时就逃跑，遇到指定的魔物后将其打倒后逃跑（只要将指定魔物打倒就算作击杀，不需要全灭敌人）并继续遇敌，直到刷够指定魔物后再全灭敌人继续前进。



偶遇

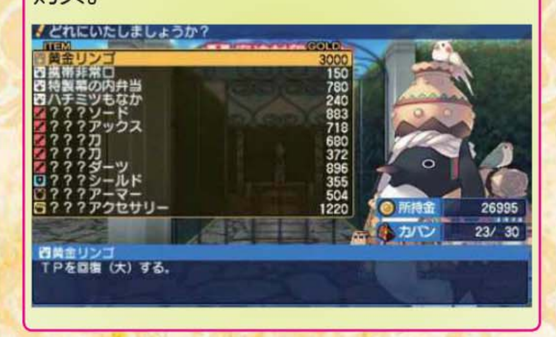
玩家在地图中行走时，偶尔会触发各种事件，这些事件会收录到“サブイベント”里，可在标题栏的“スペシャル”里查看。除此之外还会遇到各种商人，玩家可以在这些商人那里购买到部分物品，具体能遇到的商人如下：

アイス屋： 可以购买冰激凌类回复道具，购买后当场使用，回复全员一定量的HP和TP，并附加特殊效果（价格越高，回复效果和附加效果越好）。

ら～めん屋： 可以购买拉面类回复道具，购买后当场使用，回复全员一定量的HP和TP，并附加特殊效果（价格越高，回复效果和附加效果越好）。

锻冶屋： 可以强化装备和鉴定装备，需要注意的是只有普通装备才能进行强化。

行商人： 可以购买稀有道具和未鉴定的装备，不少物品的价格都不低，前期请谨慎购买。



王立图书馆

王立图书馆相当于玩家的大本营，玩家需要在这里做好各种战前准备后再进入迷宫探险，下面就来详细介绍一下这里面的设施及其对应的作用。

设施名	作用
ギルド	在这里可以进行队伍的各项设定和准备工作
购买部	商店，可在这里购买道具和鉴定装备
依赖部	接受分支任务的地方
封印管理室	制造封印书的地方
秘密の教室	查看部分系统解说的地方
ワールドマップ	前往大地图

ギルド

玩家可以在这个界面进行战前准备以及队伍编成等重要工作，每个选项的具体作用见下页列表。这里需要特别说明的是重制等级这个选项，本作中玩家可以将角色的等级降低到1级、15级、30级和50级这四个档次，当然前提是需要角色的等级高于这四个档次才行。这个系统的作用是用来重制职业



的，降低等级后，该角色的职业立即变为基础职业，之后玩家就可以根据自己的需求重新选择职业了，重制职业的同时技能点也会重制，是个相当人性化的系统。

名称	作用
仓库	储存/取出物品
PT编成	编成队伍
クラスチェンジ	更换职业
レベルリセット	重制等级
装备变更	更换装备
スキルカスタム	学习技能或魔法
ステ-タス	查看角色详细状态
ライブラの书	查看魔物详细状态
その他	查看队伍技能、奖杯列表等
セ-ブ	存档
ロ-ド	读档
オプション	系统菜单
タイトルに　る	返回标题画面
外に出る	返回上一级菜单

购买部

是个利用率非常高的地方。在这里除了可以买到探索迷宫所需的大部分道具外，更重要的是未鉴定装备必须在这里鉴定后才能正常使用，一般来说鉴定费越高的装备品质越好。



依赖部

接受分支任务的地方，可接受的分支分为普通任务和推荐任务（おすすめ依赖），其中推荐任务的完成关系到通往部分迷宫深处的道具以及依赖部等级的提升，完成一定数量的任务后，依赖部等级会提升。依赖部等级提升后不但可以获得金钱、道具，更是可以提高背包上限、开启隐藏迷宫等，因此想要完整体验游戏的要素，完成分支任务也是必修课。

封印管理室

玩家在迷宫中打倒魔物后可以吸收它们的魂，吸收一定数量的魂后可以来这里制作封印书与大封印书。制作封印书需要消耗9个普通魔物的魂，封印书可用来给女主角装备以提升各项能力，不过不少封印书会存在降低能力的属性，装备时请谨慎。大封印书需要用到变异魔物的魂，这类魔物一般都作为迷宫中的BOSS登场，只需要消耗1个魂就能制作，大封印书为男主角专用，装备后能提升整个队伍的能力。



秘密の教室

查看部分游戏教程的地点，毒舌女仆会为玩家详细讲解和游戏相关的各种要素，随着游戏的进程，可以查看的内容会不断增加。



装备

本作中装备的种类非常多，完成战斗、开启宝箱或者在迷宫中的行商那里都可以获得装备，迷宫中获得的装备均为未鉴定状态，需要返回总部的购买部进行鉴定后才能使用。



普通装备

数量庞大，并且装备名会出现前缀和后缀，前缀代表装备附加的额外属性，例如“强壮な”为最大HP上升、“秘めた”为最大TP上升等；后缀表示道具的基础能力，一般用“+XX”来表示，“XX”的数值越高，道具的基础能力越高。另外，只有普通装备才能通过锻冶屋进行强化。

特殊装备

这类装备的名称不会出现前缀和后缀，装备的能力和附加属性均为固定，并且这类装备无法进行强化，同等级的特殊装备的能力普遍高于普通装备。

战斗画面

本作的战斗系统非常简洁，画面右侧是敌我行动顺序，可以直观地查看并以此来制定我方的行动；画面下部是我方全体成员的HP和TP数值，附加的特殊效果也会在这里显示。使用方向键可以随意锁定前、后排的魔物，按下L键可以查看魔物的详细资料，按下R键则可以显示魔物的等级、名称以及附加的特殊效果。

战斗时的选项

选项名	作用
协力攻击	发动协力攻击
攻击	普通攻击
スキル	使用技能或魔法
防御	防御
アイテム	使用道具
逃げる	逃跑



战斗要点



本作的技能和魔法种类众多，不过我们可以大致将其分为即时型和延时型两大类，大部分攻击型技能为即时型，选择使用后可立即发动攻击敌人；魔法类技能大多为延时型，不但需要进行一段时间的咏唱后才能发动，被敌人攻击命中后还有一定几率取消咏唱。而在本作中，由于杂兵的实力总体偏弱，大部分普通魔物都可以靠高攻击力的职业快速消灭掉，因此即时型技能的实用性要远远高于延时型。

在本作中，队员TP的消耗率较高，因此在选择装备时可以优先选择额外属性中有回复TP的，另外，“メイド”这个职业的技能“奉仕の心”效果为战斗结束后回复全队的HP和TP，逃跑成功也会享受到回复效果，习得这个技能后能让队伍在迷宫中的续航力大幅提升，建议优先将该技能学到满级。



玩后感

作为一款3D迷宫RPG，本作的难度偏低，系统方面经过简化和优化后少了些许同类游戏的生涩感，非常适合没怎么接触过此类游戏的新手尝试。职业种类非常丰富，不同职业的搭配能让迷宫攻关过程变得五花八门，乐趣十足。游戏的人设非常漂亮，令人赏心悦目，总体来说是一款对3D迷宫RPG不反感的玩家都值得体验一番的作品。



文 半夏 美编 sienna

《朋友聚会》是任天堂旗下一款休闲育成类游戏，游戏中玩家可以把身边亲人、朋友或者憧憬的偶像、角色统统放到一个小岛上一起生活，种种有趣的故事就此展开。

ETC	其他	3DS
朋友聚会 新生活		
トモダチコレクション　新生活		
Nintendo	日版	2013年4月18日
1人	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信

如何给前作的Mii搬家

玩过NDS版《朋友聚会》的玩家可以将自己精心制作的Mii角色搬运到本作中来，在开始游戏时系统会询问是否需要搬运，如果那时错过也可以在市役所选择“オプション”→“前作から住人の引越し”，就会跳转到任天堂e商店下载页面，注意3DS必须连接到互联网，之后可以下载搬运角色专用工具“トモダチコレクション 新生活 Mii引越しソフト”。将NDS版《朋友聚会》正版软件插在机器内，然后在3DS主菜单选择进入该软件，就可以选择其中最多100名Mii角色，为其建立特殊存档，之后将3DS版游戏插回机器，在市役所选择“オプション”→“前作から住人の引越し”就可以读取特殊存档，选择将喜欢的Mii角色搬过来了。注意搬过来的角色并不会保存彼此之间的关系、好感度、经验、服装等数据，完全相当于一个新建的Mii角色。



从Mii开始的第一步



Mii角色是这款游戏的主体，将自己熟悉的人物制作成Mii形象，并在游戏中观察他们的生活，发现游戏中产生的和现实的巨大反差或者微妙的相似都是本作极大的乐趣，因此如何制作一个充满个性的Mii角色成了游戏开始的第一步。选择制作Mii角色后可以选择“はじめから作る”按照自己的心意设计制作Mii角色；也可以选择“写真から作る”在大致确定Mii形象后，可以拍摄自己或者其他人的照片，系统会根据照片制作出一个Mii角色，可以对该角色进行调整使其和照片更加相像；还可以选择“Miiスタジオから连れてくる”，将已经保存在3DS内置游戏软件“Miiスタジオ”中的Mii角色直接搬运过来。

角色的性格



Mii的性格共分为4大类16小种，根据玩家对角色行动、语言等不同程度的设定而决定，具体选择影响如下：

（注：小分类中表格数字为设定性格时所选择的右图数字。）

行動は...
ゆっくり 1 2 3 4 5 6 7 8 キビキビ
言葉は...
マイルド 1 2 3 4 5 6 7 8 ストレート
表情は...
クール 1 2 3 4 5 6 7 8 豊か
考え方は...
慎重 1 2 3 4 5 6 7 8 楽観的
はっきり言って...
個性的 1 2 3 4 5 6 7 8 常識人
登録

柔和系（ナゴミ）

第一印象：平稳

特征：有自己的步调，纯真敏感，比较直接，善于把握他人心理变化，对所有人都很温柔。

柔软型（ふわふわ型）

绝对治愈的类型，喜怒形于色很容易就被人看懂。

性格设定	选择编号
行动	1
言叶	4
表情	7
考え方	6
はっきり言って	1

温婉型（ほんわか型）

担心他人的类型，把和大家的关系放在第一位，不会怀疑别人，容易被骗。

性格设定	选择编号
行动	3
言叶	2
表情	5
考え方	6
はっきり言って	6

笑眯眯型（にこにこ型）

总是笑眯眯的类型，而且能让他人和他在一起时也很开心，实际上做事非常认真。

性格设定	选择编号
行动	3
言叶	3
表情	8
考え方	5
はっきり言って	5

温吞型（まったり型）

总是慢吞吞的类型，按照自己的步调生活，但是担心的事情比较多。

性格设定	选择编号
行动	3
言叶	4
表情	5
考え方	6
はっきり言って	5

活力系（ノリ系）

第一印象：充满活力
特征：重视直觉和气势，有点吵闹，非常乐观，容易燃起来也容易冷静下来。

闪亮型（キラキラ型）

性格设定	选择编号
行动	5
言叶	5
表情	8
考え方	7
はっきり言って	3

大家的偶像，永远充满活力，充满干劲，被大家憧憬也是十分辛苦啊。

乐观型（ワイワイ型）

性格设定	选择编号
行动	3
言叶	7
表情	3
考え方	8
はっきり言って	2

不管什么事都很开心的类型，和陌生人关系也能迅速变得很好，能用乐观的心态面对不幸的事情。

行动型（ガンガン型）

性格设定	选择编号
行动	8
言叶	6
表情	8
考え方	8
はっきり言って	7

非常有活力的类型，想到的事情一定要做到，一旦决定要做某件事就绝不会被他人阻止。

燃型（メラメラ型）

性格设定	选择编号
行动	6
言叶	8
表情	8
考え方	3
はっきり言って	1

会突然变得热血的类型，如果觉得开心就会让周围人都卷入到快乐中来，多少有点强硬派。

冷静系（クール系）

第一印象：酷
特征：自治的，充满理性，很少说话，想的东西非常深

忍耐型（もじもじ型）

性格设定	选择编号
行动	1
言叶	1
表情	3
考え方	3
はっきり言って	7

非常能忍耐的类型，把他人看得比自己重要，尽量避免争端，但是一旦发生争吵也有可能一发不可收拾。

沉默型（し－ん型）

性格设定	选择编号
行动	1
言叶	1
表情	1
考え方	1
はっきり言って	1

尽可能抑制自己的类型，想法从不在表情上表现出来，也不会到处宣扬，但是具有很坚韧的内心。

认真型（きっちり型）

性格设定	选择编号
行动	1
言叶	6
表情	6
考え方	3
はっきり言って	6

做任何事情都很认真的类型。虽然是非常成熟的类型，遇到想说的事情也一定会说清楚，但是几乎不会破坏守则。

专注型（じっくり型）

性格设定	选择编号
行动	4
言叶	3
表情	1
考え方	2
はっきり言って	1

心情不会表现出来的类型，擅长思考事情，专注于某件事就一定会得出结果。





理智系（ドライ系）

第一印象：自信家
特征：注重形式，讨厌失败，没耐性，直截了当，拘泥于成果

努力型（テキパキ型）

性格设定	选择编号
行动	6
言叶	6
表情	4
考え方	2
はっきり言って	5

非常努力的类型，目标越高越有干劲儿，会向着目标不断努力。

干脆型（サバサバ型）

性格设定	选择编号
行动	3
言叶	6
表情	2
考え方	3
はっきり言って	3

喜欢自己一个人行动，不会到处宣扬吵闹，但是内在的力量让人不能小视。

领导型（バリバリ型）

性格设定	选择编号
行动	8
言叶	8
表情	6
考え方	3
はっきり言って	3

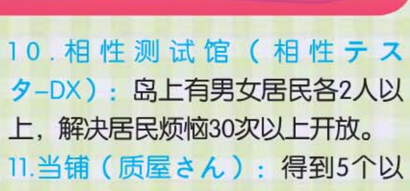
非常严厉的领导型人物，一旦决定就会全力以赴，会对理想和现实之间的差距感到烦恼。

果断型（バッサリ型）

性格设定	选择编号
行动	8
言叶	5
表情	1
考え方	1
はっきり言って	1

一直行走在自己道路上的人，不管他人说什么都不会在意，任何时候都尽快行动，是个了不起的家伙。

小岛设施指引



10.相性测试馆（相性テスター-DX）：岛上有男女居民各2人以上，解决居民烦恼30次以上开放。
11.当铺（质屋さん）：得到5个以上宝物之后开放。
12.照相馆（写真馆）：岛上居民共10人以上，解决居民烦恼50次以上开放。



1.公寓（マンション）：初期开放。
2.市役所：初期开放。
3.食品店（たべもの屋さん）：初期开放。
4.服装店（服屋さん）：岛上有1个以上居民，解决居民烦恼5次以上开放。
5.帽子店（ぼうし屋さん）：岛上有2个以上居民，解决居民烦恼10次以上开放。
6.室内装潢店（インテリア屋さん）：拥有20000以上金钱时开放。
7.音乐堂：有Mii角色学会唱歌之后开放。
8.Mii新闻（Miiニュース）：岛上有男女居民各3人以上总数超过7人时开放。
9.排行榜揭示板（ランキング揭示板）：岛上有5个以上居民，解决居民烦恼15次以上开放。
13.住宅地：有Mii角色结婚后开放。
14.喷泉（惠みのふんすい）：和Mii对话过后开放。
15.输入洋品店：成功邂逅到其他玩家，或者成功接受到无意识通信的商品后开放。
16.空地（空き地）：通过邂逅通信遇到的旅人来到岛上的时候开放。
17.游乐场（游园地）：有Mii角色告白之后开放。
18.咖啡厅（喫茶店）：有Mii角色告白之后开放。
19.公园：有Mii角色告白之后开放。
20.海滩（浜边）：初期开放。
21.码头（波止场）：开始邂逅通信，设定好本地特产后开放。

观察Mii角色的根据地——公寓、住宅地



所有的Mii角色初期都会生活在公寓里，结婚之后会搬到住宅地居住，但是也会偶尔回到公寓。在公寓外面能够看到Mii角色的状态。窗口有一团黑影表示角色正在遭遇麻烦，需要玩家帮助；窗口有绿色小人表示角色想要一起玩游戏；窗口有笑脸标志表示角色对交友问题有困扰，需要玩家指点；窗口有一颗红心表示角色正面临恋爱烦恼，玩家可以促成或者阻碍其告白或求婚；窗口有怨灵标志表示角色受了巨大打击，受到打击的角色没有满足度，只有失落槽，可以送礼物降低其失落槽，当失落槽完全清空后角色恢复正常；窗口有一个小房子的表示角色在住宅地。在住宅地的角色有烦恼时玩家可以选择“呼び出す”将他叫回公寓解决问题。点击最下方蓝色的大门，能够进入管理人室，在这里可以调整Mii角色房间，还可以查看Mii角色性格分布。点击公寓顶端大门，能够进入天台，可以看到在天台活动的角色，还能发起“あなたに闻きたい”活动，将角色们召集到房顶，问他们一些问题，加深对角色的了解。

来检查Mii的基本情报!



进入Mii角色房间后菜单选项说明如下：

1.满足度：相当于经验槽，帮助角色解决烦恼、赠送礼物给他们都能使经验条增长，当经验槽积满时就会升级，升级可以选择赠送礼物给角色。

2.角色当前的食物喜好：从上到下是由喜欢到讨厌，中间喜欢的物品会随着玩家赠送的食物不同而名次发生变化，送给角色最喜欢的食物就能使满足度大幅上升。

3.满腹度：给Mii角色食物后会增加其满腹度，如果满了就不会再接受食物。

4.角色关系：显示角色当前恋人/配偶和亲友的名称。

5.赠送过的道具：角色升级后可以赠送道具给他们，他们在房间中会使用该道具，最多只能赠送8个，超出8个就要替换之前的一个。

6.切换：按L/R键就会切换显示角色当前人际交状况名单。

7.编辑：进入后可以更改Mii角色的名字、昵称、生日、外貌、声音等基本信息，也能设定他人是否可以复制该角色。

8.赠送礼物：可以在这里选择送给角色衣服、食品、道具等礼物。

9.换装：可以在这里为角色更换持有的服装。

10.室内装潢：可以在这里更换房间内部装潢。

11.语言：可以在这里更改角色不同情况下

会说的句子。

12.唱歌：学会唱歌的Mii角色才有这个选项，点击之后会直接进入音乐馆，能够听他唱歌，也可以为他编辑歌曲。

13.角色：可以点击角色查看他肚子、头脑里分别有什么，也可以把角色提起来放到其他位置，快速划过角色可以让他转身，向上划可以让他跳起来，向下划能让他坐下。

14.对话泡：点击之后可以和角色对话或者倾听角色烦恼和要求。

15.返回：点击之后会退出角色房间。

Mii的烦恼



Mii角色有各种各样的烦恼，帮助他们解决烦恼就能增加他们的满意度，下表列出了一些基本烦恼和解决方法供大家参考。

烦恼	解决方式
お腹が空いた、○○が食べたい	给他们食物，有要求时注意提供相应种类食物
○○が饮みたい	给他们饮料
新しい服が欲しい、○○な服が欲しい	给他们服装，有要求时注意提供相应种类服装
新しいインテリアが欲しい	给他们室内装潢，有要求时注意提供相应种类室内装潢
新しいぼうしが欲しい	给他们帽子，有要求时注意提供相应种类帽子
お风吕に入りたい	给他们お风吕セット
くしゃみが出そうで出ない	控制羽毛在角色鼻子附近反复划动帮助他们打喷嚏
お腹の调子が悪い	给他们胃药
风邪をひいた	给他们风邪药
写真を撮りたい、使い舍てカメラが欲しい	给他们使い舍てカメラ
变颜を练习したので见て	选择见てあげる
モノマネを见て	选择闻いてあげる
お腹の中を见てほしい、お头の中を见てほしい	选择见てあげる，并点击查看角色肚子、头

烦恼	解决方式
すごく大事なものを失くした	选择协力する，之后从别的有烦恼的Mii那里拿回遗失物品
言叶を教えて	教Mii不同时刻可以说的短语
询问玩家各种问题	可以自由选择
今どうしても○○円必要なんです	选择何とかする给他们金钱
屋上に呼び出された	选择行ってみたら
发の毛を染めてみたい	给他们毛染めスプレ–
○○と旅行に行きたい	给他们旅行卷
自分と○○の仲をどう思うか?	询问自己和某个角色的相性，如果想撮合可以选相性バッチリ！说不好可以选普通かな，不想让他们亲近可以选合わないかも
○○と友达になりたい	想和某个角色成为朋友，如果想撮合可以选绍介する并介绍对方感兴趣的话题，如果不想他们成为朋友可以选今はほっとく
友达とケンカした	和其他角色打架，可以选择撮合，如果是很大的争吵可能需要其他角色撮合，如果暂时没能复合，过一段时间也能平复
告白したい、○○が自分を好きみたい	想要告白，可以阻止也可以帮助他选择告白方式
プロポ–ズしたい	想要求婚，可以阻止也可以帮助他选择求婚方式，在求婚过程中要在对方想到角色的时刻点击下屏
子供がいたらと想像する	结婚后的角色想要小孩，选择いいね可以迎接新生命，选择まだ早い就暂时不会有小孩出生

迷你游戏



Mii角色会邀请玩家进行一些迷你游戏，游戏取胜后能够从大中小三个箱子中选择一个，三个箱子都随机装有不同种类宝物，如果没有取胜则会获得纸巾或者卷

纸。游戏主要包括以下几种：

シルエットクイズ：看影子猜物品，要仔细观察影子轮廓并得出结论。

Wシルエットクイズ：看影子猜物品，不过是两件物品叠合起来的影子，要仔细分辨，可以先确定一个物品，再猜另一个是什么。

モザイククイズ：看马赛克猜物品，主要从颜色辨认，前两问比较好猜，最后一问有一定难度。

绘あわせ：翻纸牌找配对游戏，选择后攻比较有利，能够先看对手翻出的纸牌并记忆下来，另外在自己回合无法确认配对时不给对手更多的信息也是策略之一。

キャッチ：接住Mii扔下来的物品，Mii很狡猾，会分散玩家注意力，甚至还会给物品装上橡皮筋再拉回来，小心不要被骗。

トントン相扑：快速点击下屏幕，将对手的小人推倒或推出界就能取胜。

トランプ：抽鬼牌，先抽中一对儿的人赢，在选择对手纸牌时能够看到Mii的表情变化，不过参考价值不大，对手回合时也需要将自己手下一张牌抽出来一点，是给对手错误的暗示，还是反其道而行之将正确的纸牌摆出来都取决于玩家选择。

超アップクイズ：根据某个物体放大的样子推测是什么物体，比较难猜，还是主要从颜色去分辨。

共通点クイズ：列举两个Mii形象的共通点，由玩家判断真伪，熟悉岛内Mii角色的话就不成问题。

Mii的梦





Mii角色睡着时有时身边会有写着梦字的泡泡，点击就能观察他的梦境，梦境大多稀奇古怪，有的梦境没有尽头不断重复，有的梦境玩家能够操控。梦境结束之后会在角色身边出现一样道具，大多和梦境内容有关，使用催眠道具使角色做梦时不会得到道具。在角色睡着时还可以用画笔进行涂鸦。

梦境和道具一览：

梦	道具
赤い糸	赤い糸
うそだよ	ほら贝
海坊主	浮き轮
落とし穴	マンホ－ルのふた
镜	あやつり人形
隐れ家	ハムスタ－セット
かくれんぼ	ダウジングロッド
贵族	くるくる发のカツラ
巨人	防犯カメラ
仪式	随机
くしゃみ	风邪药
结婚	随机
昆布	ちゃんこ锅
工事现场	ペンキ
サラサラヘア－	くし
ソ－ラ－	ソ－ラ－パネル
テ－ブル	随机
ドア	ドアノブ
どこかで见た岛	DSカ－ド
ドライブ	お守り
20XX年	杖
忍者	忍者セット
へんしん	战队ものヒロインの服
帽子	麦わら帽子
棒人间	マッチ
マッスル	荣养ドリンク
ヤドカリ	エスカルゴ
落下	风船
リュック	ガイコツのキ－ホルダ－

办公地点——市役所

在这里可以为小岛添加新的居民，也能查看居民之间的关系。“こどもの记录”中能够查看岛中出生的小孩离开岛屿之后的记录。**アルバム**收录了所有得到过的物品照片，可以随时观看。联机通信时选择“送る・もらう”，可以和其他玩家交换Mii角色。“QRコ－ド”能够读取QR码之后生成Mii形象。

购物的宝地——服装店、帽子店、食品店、室内装潢店

这几家商店内贩卖的物品每天都会有更新，凡是买过的物品，今后可以随时购买，所以推荐每天都来把新品购买一份。要注意在市役所调整游戏内时间达到快速推进游戏的目的时，商店内商品不会更新。

快来一展歌喉——音乐堂



Mii角色升级后可以教给他们一种类型的歌曲，在音乐堂会同一种类歌曲的角色可以组成乐队，当然角色也可以单独登台演唱。歌曲的歌词玩家可以自由编辑，搞笑或帅气玩家可以一手掌控。

仇人还是情人？——相性测试馆



根据Mii角色登录的出生日期，在这里可以查看不同Mii角色的相性，以及未来一周的相性关系预报，可以根据预报对Mii的行为作出指引。相性很差的Mii角色只要有玩家的帮助也能成为朋友或者交往，因此不用太过在意，合理利用相性预报，大胆撮合想要撮合的角色吧。

今天谁是第一？——排行榜揭示板

在排行榜可以查看角色之间种种有趣的排名，排行榜榜单出现需要满足一定条件，具体如下：

排行榜	出现条件
绝好调（Mii角色运势排名）	岛上有居民10人以上，解决居民烦恼15个以上
モテ男（受欢迎男性角色排名）	有男性角色被告白
モテ女（受欢迎女性角色排名）	有女性角色被告白
友达相性（相性测试馆朋友测试排名）	在相性馆检测过10组以上朋友相性

排行榜	出现条件
恋爱相性（相性测试馆恋爱测试排名）	在相性馆管检测过10组以上恋爱相性
人气（谁最受欢迎，朋友最多排名）	岛上有居民10人以上，解决居民烦恼40个以上
お気に入り（玩家对谁最宠爱排名）	解决居民烦恼90个以上
旅人（来到岛屿的旅人中谁去过的岛屿最多排名）	有10人以上的旅人来到岛上
住みごこち（邂逅过的岛屿中哪个岛屿住起来最舒服）	进行过10次以上邂逅通信
お金がかかる人（玩家给哪个角色花钱最多排名）	对某个角色送礼价值超过100000日元

一起拍照吧——照相馆

在照相馆可以拍摄双人的カップル照片、拍摄多人的グループ照片，以及居民全员照片，选择之后可以自由设定角色的姿势、服装、背景以及拍照所站的位置，拍摄过程中还可以设定角色表情，精心设计之后能够达成种种有趣的效果。拍摄的照片都保存在3DS的记忆卡中，在3DS相册里可以自由观看，退出游戏之后可以把卡拿出来将照片保存在电脑里。另外游戏过程中可以随时按X键截取上屏画面，Y键截取下屏画面。



Mii日常活动的地点——海滩、游乐场、公园、咖啡厅、喷泉

Mii角色有时会在这几个地方活动，进入后可以观察他们的行为，但是不能做出干涉。另外这几个地方也有许多特殊活动，具体如下表：

活动名称	地点	时间	活动内容
多数决	沙滩	任意时间	玩家可以提出两个提案，由Mii角色全体投票选择
マジックショ–	游乐场	10：00～11：00	观看Mii角色表演魔术
トモダチクエスト	游乐场	14：30～16：30	游玩复古游戏，击败BOSS的话能够得到宝物，每日只能进行1次
夜市	游乐场	17：00～21：00	出售福袋，售价5000日元，里面有可能有很贵重的物品，也有可能都很便宜
フライングディスク	公园	8：00～9：00	和Mii角色玩飞盘接抛游戏
昼市	公园	11：30～14：00	出售一件半价的服装，不限购买件数
カメラマン	公园	16：00～17：00	有专业摄像人员为玩家拍照，要注意3DS会发出拍照的声音
男子会	咖啡厅	不定	每日一次角色们会在这里聊天
女子会	咖啡厅	不定	每日一次角色们会在这里聊天
なぐさめ会	咖啡厅	不定	每日一次角色们会在这里聊天
募金	喷泉	任意时间	每日一次可以进行募捐获得金钱
朝市	喷泉	6：30～11：30	出售一份半价的食物，不限购买个数
しりとり大会	喷泉	18：00～19：00	Mii角色会在这里玩结尾词游戏

每天重大事件速报——Mii新闻



每天Mii新闻都会在早上7点和晚上7点进行两次播报，介绍岛上一些稀奇古怪的事件，并会随机采访街头的Mii角色。除了常规播报外，岛上有大事发生时还会追加突发报道，例如某个设施的开放、解决Mii角色烦恼达一定次数等等。

实用物品详解



帮助Mii角色解决烦恼后，他们就会送给玩家一个实用品，实用品共17种。除了“大人スプレ–”只能送给小孩Mii角色外，其他的都可以送给任意Mii角色，赠送之后可以增加经验，处于失落状态的角色可以恢复心情，有的实用品赠送之后有特殊作用，具体如下：

图标	实用品	说明
	胃肠药	能够调理Mii角色肠胃，可以在他们肚子痛时送给他们
	ARカメラ	提前准备好3DS附送的“?”AR卡片，送给Mii之后可以使用这张卡片拍摄AR照片
	大人スプレ–	送给小孩角色后他就会暂时变成大人，体验短暂的成人生活
	お风吕セット	送给Mii角色后他就会在澡堂泡澡
	オルゴ–ル	送给Mii角色后他就会聆听八音盒音乐
	风邪药	能够治愈感冒的Mii角色，可以在他们感冒时送给他们
	毛染めスプレ–	送给Mii角色后能够改变他们的发色
	催眠术セット	送给Mii角色后能够让他们进入一个梦境，不能获得梦境奖励的物品
	スライドパズル	送给Mii角色后可以和他们一起拼图，享受拼图的乐趣

图标	实用品	说明
	扇风机	送给Mii角色后能够让他们感受到一丝清凉，电扇共有3种风速可以选择
	使い舍てカメラ	送给Mii角色后可以选择让他们拍摄一张艺术照或者岛内居民照
	フライパン	送给Mii角色后会得到他们制作的一道料理
	ブランコ	送给Mii角色后可以和他们一起荡秋千
	万华镜	送给Mii角色后可以和他们一起观看万花筒，倾斜3DS能够改变万花筒图案
	ミシン	送给Mii角色后会得到他们制作的一件衣服
	モビ–ル	送给Mii角色后可以吹气让挂饰转动
	旅行券	送给Mii角色后他们会和关系较好的其他角色一起出国旅行，在旅行过程中可以帮他们拍摄纪念照片，回来之后会送给玩家当地特产，处于失落状态的Mii进行旅行能够大幅回复心情。



偶尔扮演上帝的感觉也不错，游戏内收录的食物、服装等道具非常丰富，不过每天的活动较少，虽然和现实时间同步却很少有互动，总体来说略显单调，长时间游戏的话就会感到疲倦，每天玩一会儿消遣一下是不错的选择。

游戏品轩

iOS上的《雷顿兄弟》最近终于推出了完全汉化版，小C之前一直忍住没有玩就等着汉化组的大大们发布，但上手后短短的五章和平淡的剧情实在是让人有些失望，不过最后的对话还是让人有点期待，明显Level-5留了一手，把重要的剧情放到了以后，手机平台上切割打包销售的风气真的是越发严重呀。

收罗近期精品三线游戏

本辑游戏推荐

用热血燃烧棒球之魂！

PSP	职业野球魂2013		
プロ野球スピリッツ2013			
Konami	SPG	日版	容量：932MB

不知道是否是因为节奏慢、没有火爆身体接触对抗的原因，棒球这项运动在国内始终不太流行，更多的是在一些大学看到巴基斯坦留学生很有激情地在玩和棒球有点类似的板球，不过从小看热血棒球漫画的小C对这项运动情有独钟，虽然没那个身板，但是2K和Konami两家的棒球游戏常年都存在PSP中。最近Konami的“《职业野球魂》系列”的最新作推出，该系列在PSP已经推出不少作品了，在画面上早已榨干了PSP的硬件机能，所以本作相对以往可以说基本没什么太大进化，只是在选手外观和击打视角上有一些调整，在某些明星球员特写画面所能看到的面部表情特征还算比较到位。本作无论模式还是具体操作都有一定的上手难度，比如在轮到玩家击球的时候画面中会有一个供参考的半透明球棒，玩家可以在对手投球前预设好大致的击球方式并在球投出后进行更加细微的操作，球击中球棒后的具体位置和角度反映在半透明的球棒上，这种设定虽说操作有一定难度，但却可以更加精确地控制击球点，所以想让球按照自己的意愿击出必须把各种因素都控制得恰到好处才行。值得一提的是本作的教学模式依然保持了以往的亲切感，这部分内容通过具体任务的形式来进行，每一个小节都很有针对性，不但能帮助玩家迅速上手、掌握技巧，任务获得的金钱奖励也可以在正式游戏中使用。让人感到非常遗憾的是这次的PSP版并没有收录PS3和PSV版中的“美女秘书经理”模式，不然小C挺想雇佣几个眼镜娘为我打点球队事务，残念呀！看得出来这次Konami对本作的开发并没有花太大心思，但平心而论本作在PSP上相比同类作品还是非常优秀的，对于追求“专业性”的棒球爱好者来说用本作来“解渴”也算是一个不错的选择。



▲举起球棒严阵以待。



◀教练看起来很严肃啊。

推荐给 『《职棒》系列』的粉丝玩家·棒球爱好者

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

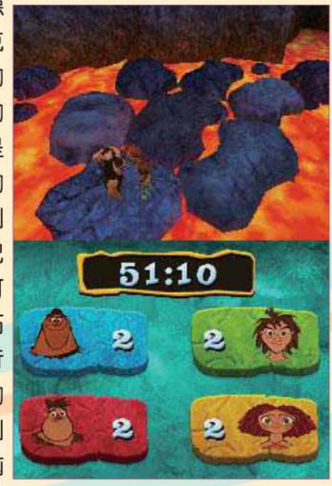
NDS 克鲁德一家 史前聚会

The Croods Prehistoric Party

D3 Publisher	PUZ	美版	编号：6166

推荐给：小游戏爱好者·原电影的粉丝玩家

《克鲁德一家》是福克斯近日推出的一部动画电影，讲述了在一场史前地震过后，山洞人部落失去了自己的家园，族长带领着族人在危险的野外跋涉，寻找新的家园，而本作则是根据电影改编的一款益智类游戏。虽说题材沉重，但实际电影和游戏的处理方式都比较轻松幽默，玩家在选定角色后会以小游戏的形式展开剧情，而本作的小游戏都是多人参与型，即使在离线模式下也会自动分配三名电脑角色和玩家一起游玩，比如在“躲岩浆”游戏中分布着很多可以站立的石块，每回合只有一个石块不会沉到岩浆中，玩家需要根据石块的抖动情况来判断安全与否，系统也会为玩家一分钟之内的表现进行打分，而小C比较喜欢本作中一个类似《神庙逃亡》的游戏，在复杂的道路上玩家需要一边留心对手一边闪躲障碍，整个竞争过程非常激烈刺激。此外，如果玩家只是想随便玩玩的话还可以在巡回赛模式中让电脑随机为你安排一定数量的小游戏组合，非常适合在无聊的时候随手拿出来打发时间，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲哪些石块会落入岩浆呢？

PSP 初恋男友 恋爱出道宣言！

はつカレっ 恋愛デビュー宣言

Furyu	AVG	日版	容量：1.2GB

推荐给：冒险类游戏爱好者·喜欢轻松小品的玩家

本作是furyu公司再推出的一款恋爱冒险游戏，在本作中玩家扮演一名毫无特长的高二女生紫之宫优衣，心中一直怀着“展开一场很棒的恋爱”这样的少女梦想，为了尽快实现这个梦想，她开始勇敢地向喜欢的人靠拢。本作的画面风格简单干净，给人很清新的感觉，游戏的主要活动场所自然是在学校，而在日常的探索部分将采用3D的形式来进行表现，小地图上有Q版的角色和各种图标进行提示，比如红心代表主要事件，笑脸代表心跳对话，玩家可以根据自己的喜好来决定发展剧情的顺序，值得注意的是心跳对话对增加帅哥的好感度有着重要作用，只要选定的话题能引起对方的兴趣，那么心跳度就会得到提升，只要达到“Dokidoki Max”状态后即可触发约会。此外，游戏在一些细节上做得不错，从菜单中可以查看到每月和某个角色发生的事件和路线分支，整体感觉非常有条理，利于玩家梳理剧情。总的说来本作整体氛围较轻松，让人玩起来心情比较愉悦，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲多么粉嫩的正太啊。

PSP 奥特曼 全明星编年史

ウルトラマン オールスタークロニクル

NBGI	S·RPG	日版	容量：726MB

推荐给：奥特曼的粉丝们·策略游戏爱好者

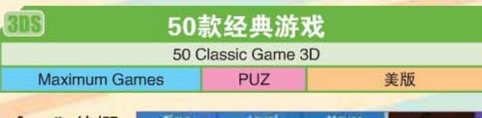
相信我们这一代的年轻人大多都看过奥特曼打小怪兽，奥特曼那“别致”的造型也实在是过目难忘。本作被称为“全明星”，自然是集结了历代作品中的人气奥特曼、怪兽和星人，并且游戏剧情也是完全原创的，不过让小C比较意外的是本作居然是一款走格子的策略类游戏。游戏中的每个角色都有自己独立的成长，随着等级的提升可以学会奥特屏障、奥特念力、定身光线等经典技能，而每次发动SP必杀技的时候都会有华丽的3D动画演出（特别是光线必杀各种感动啊）。因为是战略游戏，所以本作技能之间的配合和使用时机显得尤为重要，比如“指示灯”系统就限定了奥特曼在地球的战斗时间，每当指示灯的计量在3以下就会变成红色并闪耀，奥特曼攻击造成的伤害和受到的伤害都将变为2倍，如果此时能有伙伴掩护进攻则是击倒敌人的最佳时机。本作给人感觉很有意思，各种动作夸张的必杀技让人觉得即好玩又怀旧，但略有些慢的节奏或许太不适合急性子的人，奥特曼的粉丝们不要错过本作。



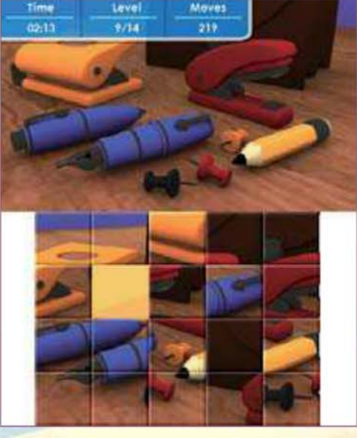
▲这个POSE老霸气了。

推荐给

小游戏爱好者·需要打发闲暇时间的玩家



Maximum Games算是业界的小游戏专业户了，麻将、纸牌、桌球等几乎无所不包，而近日最为大家熟知的《50款经典游戏3D》最新版本开始在e商店上发售。通俗点说本作就是小时候FC卡带“五十合一”的概念，花一款游戏钱玩众多游戏怎能让人不心动？本作收录的游戏大致分为桌面、扑克、解谜和动作四个大类，如同本作名字所要表达的那样，所有小游戏都采用了3D形式，比如在国际象棋中玩家可以通过下屏的2D棋盘来部署策略，而每走一步上屏木桌上的3D棋盘都会发生相应的变化，给人带来非常真实的体验。此外，其中某些游戏还可以进行多模式和难度选择，进一步加强了游戏的耐玩程度。不过让人有些失望的是并不是每一款小游戏都如此精致，有些消除类小游戏虽说是3D，但却只有表示积分的柱形表格是3D的，并没有太大的实际意义。而本作收录的小游戏素质也是良莠不齐，真正能抓住人吸引力持续玩的游戏只有那么少数几个，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲这个拼图看起来并不困难。

NDS 神秘故事 上古灵魂的诅咒

Mystery Stories Curse of the Ancient Spirits			
Avanquest Software	AVG	欧版	编号：6163

推荐给

喜欢探索的玩家·冒险类游戏爱好者

喜爱欧美冒险游戏的玩家应该不会对“《神秘故事》系列”感到陌生，本作就是系列的最新作品。这次麦克纳拉教授和她的女儿弗吉尼亚在大西洋的热带小岛附近找到一艘原来属于哥伦布的古代西班牙大帆船，而在探寻这艘大帆船的过程中却发生了一系列不可思议的事件。本作画面色彩比较浓厚，场景中牛仔帽、望远镜、地图等物件很好地把探险的氛围烘托了出来。游戏不仅仅是通过词条来寻找物品，玩家还需熟练运用随身物品来解决眼前的困难，比如在船体内是照不到阳光的，玩家需要开启手电来寻找线索，而场景中破烂的梯子和搜集到的棍状物结合起来修复后还可以开辟新的道路。在冒险类游戏中，当玩家遇到困难时系统提供一定帮助是必不可少的，还好本作并没有限制帮助次数，只要上屏放大镜的能量槽充好即可使用提示，很照顾玩家，也很好地保证了整体的节奏。相比同类游戏本作在小细节上还是花了不少心思的，丰富的游戏内容让玩家保持新鲜感，不会让人觉得只是一款单调的寻找物品游戏，冒险类游戏爱好者不妨尝试一下本作。



▲沙滩上散落了一大堆东西。

推荐给

解谜类游戏爱好者·喜欢机器人题材的玩家

PSV 机械迷城

Machinarium		
Amanita Design	ACT	美版

《机械迷城》是2009年在PC平台上推出的一款解谜类游戏，在推出后即获得了众多玩家的赞誉并在同年的独立游戏节上获得视觉艺术奖，而近日这款经典游戏被移植到了PSV平台。游戏讲述了被丢弃的小机器人Josef为了回到自己的城市而展开的冒险，最后它终于解开重重谜题、并打倒游戏中的大反派黑帽兄弟救出自己的爱人。光从视觉效果来说，本作的全手绘风格达到了一定艺术高度，杂乱无章的金属建筑和四处丢弃的零件营造出了一种黑色颓废感。一开始玩家需要在机械老鼠的引导下把身子找齐，而要注意的是游戏中道具的位置一般不作特别提示，比如给小C留下印象较深的是在一个哨卡处，玩家需要模仿能通过哨卡的人的装扮，利用周围的物品乔装打扮混过去，而整个过程几乎没有什么对白和文字，需要玩家进行观察和思考。此外，PSV版本相对以前的版本加入了PSN在线排行榜，玩家可以在此与全世界的玩家PK游戏解谜速度。不过其他方面相对原作的改进并不大，并没加入新的剧情和场景，但即使这样也不能否认本作是一款优秀作品，没有玩过的玩家不妨尝试一下本作。

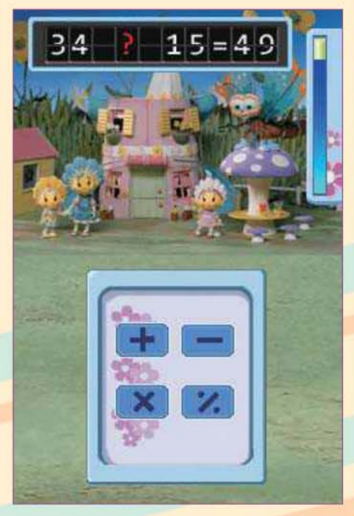

▲小C非常喜欢这种细节丰富的画面风格。

NDS

花童菲菲

Fifi and the Flowertots Fifis Garden Party			
Uacari	PUZ	欧版	编号：6167

《花童菲菲》是英国公司Target旗下的一个知名儿童品牌，与该品牌合作的动画、玩具、食品在学龄前儿童群体中颇受欢迎，而本作则是根据其改编的一款教学类游戏。本作的画面初看感觉还算细腻，但仔细观察就会发现基本都是用拍摄的玩具照片和动画静帧CG组合而成，几乎没什么动态效果，所以略显呆板。与其说本作是游戏，小C倒更愿意相信是一款教育软件，菜单中的每一个角色都对应算术、辨识等基础的儿童教学内容，比如其中有一个就是在屏幕上随机出现几只蜜蜂，系统只给玩家提供很短的时间小瞥一下，然后就让你选出正确的蜜蜂数量答案，这种玩法机制对于大人来说有点小儿科，不过对于学龄前儿童却能对反应力和认知能力起到极大锻炼，类似的针对不同能力的训练在本作中还算比较全面。此外，本作的主题曲也给小C印象挺深刻的，朗朗上口的旋律让人忍不住想跟着唱几句。家里有小孩的玩家不妨尝试一下本作。



▲这个算术题还算简单吧。

推荐给

花童菲菲的粉丝们·家里有小孩的玩家

一品短消息

PSP短消息

●NBGI在年初推出的PSP游戏《数码宝贝大冒险》在近日有了完全汉化版，该版本汉化质量不错，菜单、说明等细节部分都有照顾到，期待已久的玩家不要错过。

●近日在PSP平台上推出的冒险类游戏《叛乱 神秘游戏》是2011年PC平台上发售的同名作品重制版，人设是由中泽工来负责的，而剧本则是月鸟团队来担任。故事讲述了一群少年在未知森林被迫留下来参加一种神秘残酷的“游戏”，各人为了胜出互相之间开始暗地展开了斗争。

●2012年在PC平台上推出的恋爱冒险游戏《学王》近日被移植到了PSP平台，本作以设立于首都圈的学园都市国家“杰涅西斯”为舞台，讲述了来自宇宙的王子和与学园中的妹子们发动“学园国家侵略”计划，一起度过波涛汹涌的青春学园生活。

●根据同名动漫作品改编的游戏《黑岩射手 游戏版》在近日推出了美版。



►谁才是死亡游戏的胜者?

NDS短消息

●以三国故事为背景的问答冒险游戏《历史冒险 问答三国志通DS》近日有了简体汉化版发布。该游戏收录了与《三国志》有关的约1950个问答题目，玩家根据对话、问答等流程发展剧情将深入了解三国时代的历史和知识。

●近日推出的《思考与益智》是一款综合类的益智小游戏，该作包含了20多个不同类别的难题，系统将从视觉、文字、数学、记忆力、反应力等方面对玩家进行考验并评分，玩家需要在规定的时间内尽可能多地答对题目获得高分。

●《被遗忘的军团》是一款以欧洲神话为背景的策略类游戏，玩法和“《魔法门英雄无敌》系列”有些类似，玩家将在游戏中带领着自己的队伍穿越大陆与怀着邪恶阴谋的恶魔进行斗争。

●《元素法师的冲突》是Teyon近日在DSi Ware推出的一款3D格斗游戏，在本作中每位法师都有自己特别的元素魔法属性，玩家需要扬长避短合理利用技能与对手们展开战斗。



▲三国故事知多少。

最近迷上了《Top Gear》这档汽车电视节目，每天吃饭的时候看一集觉得很爽，拍摄手法、结构和语言都经过精心设计，无论是专业观众还是入门菜鸟都能在节目中找到自己感兴趣的内容，不过副作用是阈值越来越高，又不是高富帅还老是对街上的车品头论足，悲哀啊！



《胧村正》作为Wii平台备受好评的佳作，此番移植PSV再度受到了玩家们的广泛关注。本次攻略为各位读者带来游戏的全方位介绍以及死狂难度下BOSS的推荐打法，奖杯的相关内容请参看本辑“白金殿堂”栏目。

A・RPG	动作角色扮演	PSV
胧村正		
朧村正		
Marvelous AQL	日版	2013年3月28日
1人	4980日元	无对应周边

系统一览

画面解说

①生命蜡烛，“\”左侧是最大生命力、右侧为当前生命力
②当前等级，上限为99
③装备的3把妖刀&当前使用刀的灵力槽
④区域地图，箭头会指示目的地方向
⑤当前装备的道具&满腹槽&料理效果
⑥连斩数，最高为999
⑦忍袋内尚未查看的新道具数量
⑧所持金钱，左侧小判单位是“两”、右侧铜钱单位是“文”

妖刀系统

妖刀是本作最为重要的系统，攻击招式、收集要素、游戏结局等都与其息息相关。

灵力槽



角色可同时装备3把妖刀，每把刀各有一条蓝色的灵力槽。灵力槽在防御、弹返敌人攻击或是发动奥义时都会消耗，获得魂或使用砥石时则能回复。一旦灵力槽耗尽，妖刀便会折断，手握断刀的角色攻击力会大幅下降，且无法进行防御或弹返，只能切换其他妖刀。断刀在收入刀鞘一段时间后就会复苏，这也是妖刀的最大特色。

刀的种类

妖刀可以分为两大类，即“太刀”与“大太刀”。太刀的挥刀速度快、硬直小、易于连招，使用起来非常灵活，不过攻击范围相对较小。在面对喜欢防御的敌人时破防较难，且不容易打出对方的硬直。大太刀的攻击范围大、威力也往往更出色，且在空中攻击时的滞空时间更长，但由于挥刀迟缓，使用不慎的话容易被敌人的攻击命中。两种刀的实用连招和技巧请参看后面的“连招范例”，玩家可以根据连招手感和敌人的特性，在装备的3把妖刀里分配好太刀与大太刀的比例。

TIPS 本作并没有Game Over的设定，角色的生命力降为0后会从该区域重新开始，魂和道具数量重置但经验值能够保留。

妖刀锻冶

游戏中共有108把妖刀，除了男女主角初始持有的6把、少数击倒BOSS和完成魔窟挑战得到的刀外，其余的全部都要靠锻冶系统来自行打造。主菜单中的“锻冶”项目在击倒序幕的BOSS后就会开启，在这里可以看到妖刀的系谱图，下层的妖刀惟有在获得上层分支的全部妖刀时方可锻造。

除了满足系谱关系外，锻冶还需要两种素材——“魂”和“生气”。前者在击倒敌人时可以得到，场景中也会散落着一些，触碰后便会自动收集；后者只有靠食用料理才能累积，店铺的料理或玩家自制的料理皆可。

解除封印

击倒BOSS获得的妖刀在锻冶系谱图中有不同颜色的正方形外框，它们还有一项特殊的功能，即能解除场景中对应颜色的封印，推进故事剧情或挑战魔窟。封印有赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫、白共8种颜色，前7种在击倒每一幕流程的BOSS后就能得到对应的妖刀，最后一种白色封印较为特殊，需要在同一存档中把男女主角线各通一遍才能解除。

操作介绍

基本操作

玩家操纵的角色可分为行动和战斗两种状态。在尚未遇敌的行动状态下，角色是无法拔刀进行攻击的，而在触发随机遇敌后，角色会自动拔刀进入战斗状态。以下按键为游戏初期的默认设置。

按键	行动状态	战斗状态
右摇杆	地图查看	地图查看
左摇杆←/→	角色移动	角色移动
左摇杆↓（长按）	下蹲	下蹲
左摇杆↓（短按）	跃至下层	跃至下层
方向键←/→	道具选择	道具选择
方向键↓	道具使用	道具使用
×	跳跃	跳跃/受身
□	调查/对话/进入	攻击
△	换刀（不会发动居合斩）	换刀/居合斩
○	调查/对话/进入	奥义
Select	切换地图显示	切换地图显示
Start	调出菜单	调出菜单

注：PSV版的“设定”→“操作手段”项目中可对按键的功能进行自由更改，建议玩家根据自身习惯把默认设置中无效的L和R键利用起来，比如将L键设为防御、R键用于回避等。

进阶操作

二段跳&滞空：在跳跃的过程中再次按下×键可进行二段跳，而在腾空时按住×键可在一定时间内减缓下落的速度。

紧急回避：在长按摇杆↓处于下蹲状态时，把摇杆向←/→方向拨动可进行翻滚回避。翻滚动作在窜出去的刹那是有短暂的无敌时间的，但动作的后半程仍具有伤害判定。此外，翻滚还可以用来越过障碍或闪身到敌人身后。

防御&弹返：长按□键可举刀展开防御，不过防御攻击需消耗一定的灵力槽，受到大威力攻击时极易发生断刀。面对忍者镖、骷髅等飞行道具时，看准时机按□键挥刀可将其弹返，对敌人造成伤害，但弹返同样需要消耗灵力槽。

下段斩：在长按摇杆↓处于下蹲状态时按□键即可发动下段斩击，此招可以对倒地状态的敌人造成伤害，进而让其浮空继续发动连续攻击。

蓄力斩：在长按摇杆↓的同时按住□键一会儿再松开，便能发动旋转的蓄力斩，面对持刀型的敌人时（如武士），蓄力斩有较高的几率将对方的刀打断。

上段斩：在按□键攻击的同时推摇杆↑，可以发动具有挑空效果的上段斩，这也经常作为空中连招的起手式。

突进攻击：在按□键攻击的同时推摇杆←/→便可发动，最多连续3次。突进动作结束时可跳跃，将其与×键结合起来便可进行多段跳跃，而在3次连续突进过后角色也会自动跳跃一次。

下落突刺：角色在空中按□键攻击的同时推摇杆↓，可发动向下方的突刺攻击。突刺在一定的范围内具有自动追踪性，并不是完全垂直向下的。

居合斩：在刀的灵力槽发出亮光的状态下按△，换刀的同时还会发动全屏攻击的居合斩，发动过程中全身无敌，是非常强力的招式。使出居合斩后灵力槽就会变暗，需要等待一段时间才能再次发动，在此过程中吸魂的话可以缩短居合斩的冷却时间。

奥义：按○键发动奥义时角色是全身无敌的，根据所用妖刀的不同，奥义的具体招式性能、伤害判定甚至无敌时长等都有极大的差异，玩家需要在实战过程中慢慢摸索。



TIPS 随机遇敌分为两种，地图消失、镜头锁定的强制战，必须获胜才能继续前进；反之地图不消失的非强制战，则可以从当前区域的出口撤离。

连招范例

本作中用普通攻击对一般敌人最多只能进行两次连续浮空（打死时可以继续浮空），这也是连招时最基本的规则。连续使用奥义的话则可以令敌人一直保持浮空，这是对BOSS造成重创的有效手段，但灵力槽的消耗也比较大。对于地面的敌人，上段斩、蓄力斩等都可以作为浮空连招的起手式，但包括BOSS在内的部分大型敌人（如赤鬼、青鬼，牛头、马面）是以累积伤害值来判断是否浮空的，少数敌人（如大蛤蟆，亡灵铁炮兵）根本不会浮空。下面介绍几种最基本的连招，不包括追加奥义时的派生连招。

◆太刀・地面四连斩

在地面快速连砍4下，第4下旋转斩可以导致敌人浮空，进而展开空中连招。由于太刀的出招、收招快，这也是弹返敌人飞行道具时最常用的招式。在按□键攻击的同时推摇杆，可以让角色在保持攻击动作的同时进行滑步位移。

◆太刀・地面三连斩→下段斩→地面三连斩→下段斩→……

用下段斩的向前突刺取消地面旋转斩，根据敌人种类的不同效果也略有差异。下段斩的突刺效果能穿越部分敌人，此时回身返砍便能在安全的区域攻击，反之对于穿越不了的敌人，继续保持之前的操作也可不断输出，另外把下段斩改成突进攻击也可以达到穿越到敌人身后的目的。

◆大太刀・地面三连斩

在地面奋力挥刀3下，前后方的敌人都能命中，第3下旋转斩有两次伤害判定。大太刀在伤害和攻击范围的优势凭此招就可以体现出来，不过动作较慢不适合用来弹返。在按□键攻击的同时推摇杆，可以让角色在保持攻击动作的同时进行滑步位移。

◆大太刀・地面二连斩→翻滚→地面三段斩→翻滚→地面三段斩→……

利用翻滚取消大太刀在地面的第三段旋转斩，翻滚动作结束后推住摇杆的同时按攻击（摇杆←/→+□），能直接发动第三段的大威力旋转斩，完全收招前再翻滚并如法炮制，依旧会发动旋转斩。如此反复能够最大限度地发挥大太刀的高伤害优势，是面对大批地面敌人时非常实用的连招。

◆太刀・空中四连斩

太刀在空中同样是以快速和灵活制胜，第4下旋转斩的旋转次数是与浮空高度成正比的，即一直到角色落地为止都有判定，故作为浮空连招的终结非常实用。落地时紧接一个下段斩可以立刻把敌人再度挑空。

◆太刀・空中三连斩→（停顿）→空中三连斩→……

由于太刀在空中的第4下旋转斩强制落地，想要延长滞空时间，可以靠中断按键取消发动旋转斩，转而继续用普通的三连斩对目标进行不断攻击，过程中只需用摇杆调整方向，一直到落地都可以粘着敌人砍，但停顿的时机要反复练习才能掌握。

◆太刀・空中三连斩→突进攻击3次→空中四连斩

将敌人挑空后追击，并利用左右来回的空中突进把敌人推到最高点，再发动旋转斩就能最大限度地增加其伤害输出，落地时再度挑空并重复一遍，绝大多数杂兵就已经命丧黄泉了。这套连招指令简单，伤害输出也有所保证，但比较考验玩家在滞空时对于空间的判断和把握，突进攻击过后如果和目标有一段距离，可以用判定范围大的上段斩衔接一下，再继续攻击。在面对飞行系敌人时也可以如法炮制，效果拔群。

◆大太刀・空中三连斩→突进攻击/跳跃→空中三连斩→……



沉重的大太刀反而拥有极强的滞空能力，空中的3刀在命中敌人的同时几乎是水平移动的（未命中则会急速下落），收招时会下落少许，但可以用空中突进或者是小跳来恢复浮空高度，继续对敌人展开攻击。此招在面对空中的敌人甚至BOSS时有较高的实用性。



伤害取消

伤害取消是本作的一个重要系统，具体定义为：在自身无法防御的情况下受创的瞬间按攻击键，该伤害就会被取消，且不消耗灵力槽，但是对燃烧、中毒和断刀时的伤害无效。发动成功时在画面上角色有受伤的溅血效果，但是血槽会削减后再回复。从受创到按键之间只有几帧的有效时间，单从定义上看似乎比较强调玩家的反应和目押，但实际上“事先按住攻击键”也是可以发动的，故在对敌人展开攻击，或是做翻滚、跳跃等动作时也尽量不要放开攻击键，就能确实提高发动几率。这一设定在死狂难度下有着极高的实用价值，该难度下BOSS的一些束缚型攻击（如小夜的束缚符、土蜘蛛的蛛丝）都会因此系统而变得完全无效。不过发动伤害取消效果的话，战后是不会获得“无伤”这项评价的。

能力装备

角色能力

角色有3项基本能力：生命力、力和体力。生命力即HP，力影响角色的攻击力，体力影响角色的防御力。三项能力除了靠升级提升外，部分装备也会有加成的效果。本作中敌人的强度是会随着玩家的等级不断提升的，故练级的意义并不在于缩小敌我的实力差，而是提升力和体力以满足妖刀的装备条件。

游戏中只有两种异常状态“炎”和“毒”，前者的视觉效果是角色身上不断燃烧，后者则是在头顶出现骷髅标记，两种异常状态都会令角色的生命力不断削减。除了食用道具予以解除外，特殊的装备也能免疫这些状态。

装备道具

角色可以装备三把妖刀和一件装饰，战斗中途无法更换。每把刀除了攻击力上的差异外，还拥有各自的奥义和特殊效果。面对BOSS时选择合适的奥义，才能令战斗的压力锐减。而妖刀的特殊效果也很丰富，包括增加经验值、强化居合斩攻击等等，只要装在身上就能发挥特效，纵使暂时断刀也没有影响。锻冶和选择装备的妖刀时，也建议以奥义和特效作为优先考虑。

忍袋里能自由配置5种道具，包括消耗型和回复型，每种数量上限为9个。“无双”以外的难度都是无法在战斗中打开菜单使用道具的，必须使用即时操作，故战前合理配置好忍袋，并对其顺序了然于胸，才便于在激战正酣时快速准确地切换使用。战斗中使用道具的前提是角色保持站立姿态（站在大型BOSS身上时亦可），浮空、受创、倒地等状态下是无法使用的。



料理系统

料理的作用是回复生命力并积累锻冶妖刀所需的生气，在得到料理书并拥有所需食材的前提下，就可以制作相应的料理。料理分为携带型和即食型两种，前者在料理名称后有“×0”的字样，在制作完毕后并不会直接吃下，而是归入的道具栏中，玩家可以装备到忍袋内，在战斗中有需要的时候吃下，发挥回复效果；后者在制作时就会直接食用，除了回复效果外，往往还有一些强化型的辅助效果，诸如加强攻击力、经验值增加等等。除了自制料理外，在各地区的料理店中也可以享受各地的美味，食用料理的动画效果做得非常精美，这也是本作的亮点之一。

角色有“满腹度”的概念，在食用料理后会出现一条红色的满腹槽，在该槽清空前角色不能再食用其他料理，满腹槽会随着时间的经过徐徐下降。使用回复道具并不会出现满腹槽，故在战斗中需要回复生命力时，应将料理和道具配合使用。由于这种设定，自制的料理无法连续食用，但在料理店则可以，吃完离开店铺时才会有满腹槽出现。

TIPS 想在BOSS战发动料理的强化效果，必须在进入鸟居前，而挑战魔窟则可以在进入后再食用即食型料理。

战后评价

在战斗中达成特定条件时，战后会获得评价和经验值加成，具体条件如下表所示。一场战斗最多能获得5个评价，获得6个以上时奖励值高的会覆盖掉相对较低的。

特殊评价	达成条件	经验奖励
先手必胜の理	先手攻击命中敌人	×2
饿鬼にも胜る大食汉	战斗中食用较多的料理	×2
身の异变にも省みず	处于异常状态时获得胜利	×3
跳ね返しの妙技にて决着	用弹返攻击击倒敌人	×3
一攫千金目出度や	战斗结束时获得较多金钱	×4
かき集めたりお宝长者	敌人掉落3个道具以上	×4
掠り伤の一つも无し	无伤获得胜利	×5
首の皮一枚の名胜负	生命垂危状态下获得胜利	×5
トドメの居合一闪	用居合斩击倒敌人	×5
电光石火の胜利	20秒以内获得胜利	×6
长丁场の大立ち回り	3分钟以上获得胜利	×6
连续斩り千手の如し	达成100连斩以上	×8
亲玉讨ち取ったり	击倒BOSS获得胜利	×20
报酬无し	没达成以上任一条件，或主动从战斗中撤离	–



关于难度

初期有“无双”和“修罗”两种难度可选，在游戏过程中非战斗状态下，两种难度都可以自由切换。以“修罗”难度完成男、女主角的任意结局，都能开启“死狂”难度。由于难度可以自由切换的特性，较快的开启方式是以“无双”难度进行游戏，并在最终BOSS战前存档，切换到“修罗”难度通关即可。“死狂”难度只能在新开游戏时选择，且全程无法切换成其他难度。

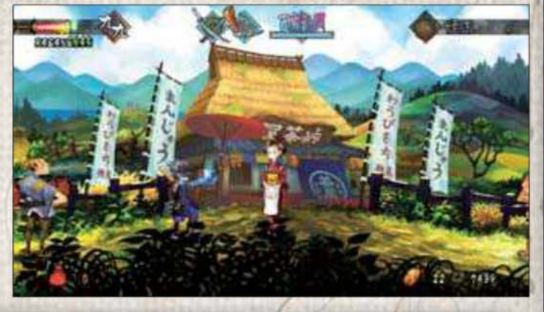


“无双”难度有自动防御辅助，也可以开菜单切换和使用道具。相比“无双”，“修罗”难度的特点为：敌人的攻击力和体力更高，攻击频率更快，不容易被打硬直，且经验值减少；玩家在攻击时不会自动防御，防御时刀的灵力槽消耗增加，战斗中也无法开启菜单使用道具。“死狂”难度虽然与“无双”一样拥有攻击时自动防御的特点，但角色的生命力固定为1，一旦断刀就是必死，可以说刀的灵力槽就是角色的生命值，战斗的难度也可想而知。不过“死狂”难度时中毒和燃烧状态无效，这点对玩家有利。

攻略篇



《胧村正》的流程目的简单明了，基本就是通过“打BOSS→拿妖刀→解封印”的循环来推进剧情，地图会指示下一个目标地点位置、非常清晰。故下文只介绍各章节BOSS的打法，分别会讲解常规打法和“死狂”难度下安全性最高的推荐战术，给不擅长ACT的玩家一点参考。在攻略正式开始前先简单介绍地图内的各种要素。



封印：游戏中共有赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫、白，共8种颜色的封印，阻隔各个区域以及作为支线挑战的魔窟。前7种是击败各幕的BOSS得到对应妖刀后便可砍开，白色的需要在同一个存档中将鬼助传、百姬传尽皆通关才能解开。

魔窟：地图上以不同颜色的洞窟图标表示，颜色即代表洞口对应的封印。游戏中共有16处魔窟，与最强妖刀“胧村正”以及第三种结局息息相关。

行商人：地图上以铜钱图标表示，行商人会出售道具、食材、饰品、料理书以及地图。每到一处都建议优先购买地图，“死狂”难度下储备大量砥石也要依靠各地的行商人。在山城还有一个只卖豆腐的豆腐小僧，也是铜钱图标。

料理店：地图上以团子串图标表示，店中的料理种类繁多、不过都是即食的，主要用来快速补充“生气”，进而锻冶妖刀。

祠堂：地图中相对独立的区域，用作存档的方阵有回复体力、灵力的功能。在通关后与方阵边的狐妖NPC对话可以在各地区的祠堂间快速传送。

温泉：与区域中的小猴子对话就能进入隐藏的温泉，补满角色的体力和妖刀的灵力。随着剧情的发展，温泉里也会触发特殊事件。

宝物：地图上以宝箱图标表示，区域内则是一个发光的亮点（有时会被场景挡住），调查即可获得宝物。不过一些特殊场景内的宝箱，如屋内、井下在地图上是没有图标提示的，玩家在探索时要细心。

轿夫：地图上以轿子图标表示，轿夫的行进路线是固定的，随着剧情的发展逐渐开启，具体4条路线为“骏河→相模”、“武藏→伊豆”、“尾张→近江”、“山城→伊势”，每次使用需支付50文。

渔夫：地图上以轻舟图标表示，渔夫的行进路线同样是固定的，仅有“伊豆→三河”、“伊势→远江”两条。乘坐无需支付费用，航行过程中的60秒可以进行捕鱼虾的迷你游戏，还有机会遇到隐藏BOSS。

TIPS 料理店的料理、行商人处装饰和书物以外的商品，都会在玩家击倒BOSS后恢复最大库存。



序幕

路线 山城

BOSS·黑猿

获得妖刀	长曾祢虎彻
对应封印	赤色

投掷手里剑：准备动作是单手向后，出手时分上段和下段两种情况，手里剑的飞回路线与出手时相反。注意手里剑飞回时BOSS是不会去接的，故会越过BOSS的身体，无论之前用跳跃还是翻滚回避，都需要留神躲开第二下攻击。

旋转手里剑：准备动作为双手高举，这招近身攻击为连续判定且伤害极大，左手有时还会接续一个快速攻击。翻滚到其身后可保无恙。

震地攻击：双腿下蹲后跃至空中，下落过程中身体没有伤害判定，落地时的震荡波对前后两侧皆有判定。推荐跟BOSS一起跳跃，在空中还可以趁机补几刀。

单手拳击：举起左手的出拳攻击，由于速度很快，是最难避开的一招。不过其判定范围较近且威力不大，用防御就能化解了。

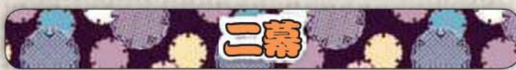
连续震地：斗气状态才会使出，连续震地3次。建议往屏幕一侧跑，BOSS落下时自己起跳，不要试图在这招内攻击BOSS。

大风车手里剑：斗气状态才会使出，准备时间比投掷普通手里剑更短，扔出的手里剑更大但不会飞回。出招前会有一声怪叫，很容易做出预判。

BOSS大部分攻击的起手动作都很明显，威胁最大的招式是旋转手里剑，在正面硬拼很容易断刀，但最佳的攻击时机也是此招，只要在其举手时滚到身后，就有很长一段时间可以放心攻击。近身缠斗建议用速度较快的太刀，攻击时只要注意防御其出拳攻击即可，推荐奥义是“神乐村正”的“旋风”，BOSS投掷的手里剑也可以用这招直接硬拼过去。



由于初期没有其他妖刀可选，料理和砥石辅助也都没有的情况下，死狂难度只能靠玩家的技术了。



二幕

路线 山城→伊贺

BOSS·大百足

获得妖刀	伊贺守金道
对应封印	橙色

鬼火追踪：准备动作为浑身发绿，随后放出数量众多的蓝色鬼火，应对方式为连续挥刀弹返。

触手攻击：头部正面的攻击，分弧线和直线两种情况，范围不大但出招较快。

突进啃咬：向前快速移动的同时连续啃咬，威力和范围都比上一招大得多，命中后极易断刀。

暴走突进：身体进入硬壳状态，快速突进的同时对前方进行啃咬，身体也有攻击判定。

招式不多、规律很好掌握的BOSS，但由于同时存在3条，在目前妖刀攻击力不高的情况下需做好持久战的准备。BOSS没有血槽显示，每一节身体都有伤害判定，每砍断一节都会掉出魂补给灵力，攻击切断面伤害值较高，将它全身砍断即算杀死一只。砍掉尾部后BOSS会陷入短暂的硬直，而成功砍掉头部的话其会陷入长时间的硬直状态，直到尾部或头部复生。由于BOSS的攻击招式多在头部，故战斗时建议先追着尾部砍，成功断尾后在身体一侧攻击头部，顺利断头后就有充足的时间对着切断处猛攻了。千万不要在其头部正面硬拼，否则非常容易断刀。BOSS暴走时的突进攻击由于全身皆有判定也很容易断刀，建议用发招时间长的奥义，比如“旋风”、“地狱独乐”硬扛过去。BOSS身体变短后行动速度会越发灵活，故建议各个击破，否则三条短蜈蚣乱窜会令场面更难控制。



死狂难度下也不难对付，之前务必在山城行商人处购入“白菜锅”的料理书“割烹のススメ1”，方便开场抢攻。伊贺小房间里的武士会掉落砥石，不过目前刷的效率不高，也没有太大必要。

TIPS 游戏中出现的几种持刀型武士，在断刀前能够挡住一切伤害，建议用蓄力斩快速实现断刀、再展开强攻。



路线 伊贺→伊势→尾张→美浓

BOSS · 虎姬

获得妖刀	孙六兼元
对应封印	黄色

弓箭狙击：与玩家间距较远时使用，积极移动的话命中率不高，且可以靠地面上的竹栅栏抵挡。

扇形弓箭：同时射出5支箭，形成一个扇形的攻击面，距离较远时可借助竹栅栏抵挡，近身时需依靠翻滚回避。

漫天箭雨：向天空射出一箭，数秒后垂直落下一排弓箭，竹栅栏无法抵挡，向弓箭来的一侧翻滚即可回避，原地挥刀弹返也可以对BOSS造成伤害。

马蹄震地：近身时使用，马蹄震地后向两侧皆有攻击判定。出招前虎姬会口头下达命令，听到时跳起就可以安全回避并趁机攻击。

策马突击：策马向前方发动突击，威力极大，不过虎姬依旧会事先用口头下达命令，听见时就要准备二段跳。另外突击会把场景内的竹栅栏破坏。

跃马震地：马匹跳起后的震地攻击，往往是虎姬从场景外进入时使用的攻击招式，由于出招时无法看到，故听到虎姬的口令就要做好回避准备。

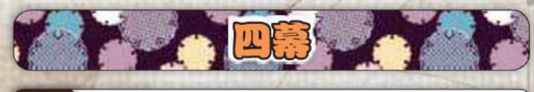
此战的战斗场景非常宽广，骑马迎战的BOSS在移动速度方面有优势，玩家需要不断向其逼近，近身后方能展开攻击。与之前在迷宫中遇到的竹枪陷阱不同，这里的竹栅栏是对玩家有利的，利用翻滚就可以过去，不要轻易跳起、否则容易中箭。近身后推荐在幽灵马尾巴下方的位置原地砍马腿，在此也有足够的时间反应马蹄的震地攻击，不要跳起攻击虎姬本体，这样容易中箭。当虎姬被逼到场景外后不要追得太深，注意往中间撤一点距离，否则BOSS在场景外发动的突击往往会让人来不及反应。

死狂难度建议在美浓行商人处购入“わらしべ”，便于在洞穴区域杀饿鬼刷砥石，当然不吝钱财的玩家也可在此直接购买。带满一组“大村の砥石”，并配备“旋风”和两把“飞天辉夜”奥义的妖刀。开场吃下“白菜锅”后无视杂兵，迅速向虎姬靠近并猛砍马腿。只要成功砍掉BOSS第一条血槽，在其硬直的时间内使用奥义





便可令其保持浮空状态，把握好换刀和使用砥石的时机，BOSS会这样被生生屈死。此战还有一个比较龟缩的打法，开场先虐掉两个杂兵后，躲在竹栅栏一侧与虎姬保持距离，安心等她发射箭雨（镜头会居中，可以当做提示），然后原地挥刀，仅靠弹返给其巨大伤害。此战术只要注意3把刀的灵力，虎姬策马突击时用居合斩的无敌时间应对，也可以非常轻松地击倒她。



路线 美浓→尾张→三河→远江

BOSS · 小夜

获得妖刀	小乌丸
对应封印	绿色

海螺攻击：地面招式，近身后才会使用，距离很短但威力较大，最好用翻滚保持在她身后攻击。

火焰符咒：地面招式，发射3枚符咒形成扇形攻击面，建议看准时机朝符咒飞来的方向翻滚回避。

雷电符咒：地面招式，放出的青色符咒的时候没有攻击判定，稍过一会儿后符咒会自动瞄准玩家发射雷电。初期一次发射2枚，后期数量逐渐增多，推荐第一时间砍掉，数量较多时直接发动居合斩清屏。

投掷炸弹：地面招式，丢出威力巨大的炸弹，小

TIPS 大量出现的毛目玉推荐直接用居合斩秒杀，纵使第一击未能全灭，获得的魂也可以很快发动第二击。

夜自己有时候还会卖萌摔倒。可以把炸弹砍回去造成伤害，其摔倒的时候也是攻击的良机。

抛投炸弹：空中招式，连续投掷炸弹的间隔较短，除了朝一个方向积极移动外也可以尝试用刀砍飞。

乌鸦突击：空中招式，大群乌鸦的连续突击，发招前小夜会有一句语音。由于攻击覆盖面极广，无论跳跃还是翻滚都不容易完美回避，建议用翻滚结合刀砍，对灵力槽的消耗并不算高。

烟花炸弹：空中招式，投掷巨大的圆形炸弹，炸裂后呈烟花形状，范围比普通炸弹广。除了及时翻滚回避外，也可以用刀把炸弹砍回去波及BOSS，小夜会因此从空中掉下来。

束缚符咒：空中招式，斗气状态才会使出，发招前天色变暗，放出一列蛇形的符咒，有极强的追尾性。命中后会把玩家定在原地，之后小夜会投掷一个超大的烟花炸弹，威力巨大。在躲避符咒的时候需用二段跳配合地面翻滚的方式，注意符咒在放弃追踪散尽的时候也有攻击判定。

连续火焰符咒：地面招式，斗气状态才会使出，发招前天色变暗，向屏幕一侧连续发射大量不规则的火焰符咒，是最危险的攻击手段，单纯靠翻滚和跳跃基本无法完美躲开，而原地防御的话很容易断刀。玩家靠近小夜时她就会停止此招并向屏幕另一侧移动，建议选择一个移动距离长的奥义结合翻滚逼近。

个头不大的小夜却是非常难缠的BOSS，主要在于爆斗气后的地面杀招很难躲开。此战BOSS有地面和空中两种情况，遇到她从空中投掷炸弹的话都不建议用弹返的方式把她打下来，因为她在空中呆得越久，对玩家而言相对越安全。无论地面还是空中战都建议选用速度快的太刀，且需看准BOSS的出招，不要贪刀。小夜在斗气状态的满屏火焰符咒是最危险的，实在躲不过可以靠“朝岚村正”的奥义“烈风”硬撑过此阶段。

死狂难度下正攻法很容易失误，建议带满一组“伊予の砥石”配合“文月村正”和“天雾村正”。开场后即刻连发奥义“幽鬼飞ばし”，可以锁住BOSS，灵力不足时近身换用“飞天辉夜 贰”，同样是利用奥义可以攻击硬直状态敌人的特性，把小夜一直屈到死，不给她发大招的机会。





五幕

路线 远江→三河→尾张→伊势（可顺道前往近江）→伊贺→大和

BOSS·土蜘蛛

获得妖刀	蜘蛛切
对应封印	青色

喷吐丝柱：边吐丝边扭动头部，对周围一圈进行攻击，射程很长，被命中时伤害不高，只不过会被暂时黏在原地，需要连打按键挣脱。由于无法防御，在地面时可以向着丝柱的方向翻滚，如果不巧正好位于空中，建议用奥义的无敌时间躲过去。

释放小蜘蛛：BOSS被玩家攻击时身上就会抖落出蓝色的小蜘蛛杂兵，后期还会出现更强的紫色小蜘蛛。杂兵数量较少时没什么威胁，数量一多起来就比较麻烦了，经常会缠着玩家啃，最好抽空用居合斩清一下，顺便也可以补充灵力。

喷吐毒雾：喷出一阵毒雾后迅速撤离，雾气的持续时间不长，提前用放毒装备即可免疫。

释放亡灵：射出蓝色的亡灵集合体，飞在空中时没有伤害判定，落地后炸开时才有，只要不位于其正上方就没有什么威胁。

此战整体难度不高，BOSS的行动较为缓慢，且攻击频率很低。由于BOSS挂在蜘蛛网上，攻击时比较考验玩家的滞空技巧。战斗中应尽量保持BOSS在自己的视野范围内，当其在几个平台间跳来跳去时利用空中三连突击就可以迅速追上它，其作势准备吐丝时就用“烈风”奥义对其展开攻击。BOSS被打飞掉落到地上时就是最佳的伤害输出时机。

死狂难度下打法基本不变，面对吐丝攻击时甚至不用躲或放奥义，直接按住□键就可以利用“伤害取消”的系统判定来确保无恙。小蜘蛛数量堆积起来后反倒更容易成为致命因素，要进行空中移动时应多用突进、上段斩而不是单纯跳跃，否则容易中招。建议带上“极月村正”，利用居合斩和奥义“月下一闪”来快速清掉杂兵。成功把BOSS打落到地面后，就又可以用“砥石+连续奥义”输出的快速削减血量了。



TIPS 亡灵在受到攻击后会瞬移，在原地挥刀弹返其放出的鬼火杀敌效率更高。



六幕

路线 大和→山城→近江→美浓→飞弹→信浓

BOSS·血狂毗沙门

获得妖刀 备前长船兼光

对应封印 蓝色

头部蓄力：后续招式有两种，一为从天而降大量弓箭，向BOSS身后翻滚可以有效的闪避，原地挥剑把弓箭弹回去也能对其造成伤害；亡灵大军沿着地面奔腾，同样向BOSS身后翻滚就可以逃到安全区域，如果来不及就用二段跳+三段空中突进的方式延长滞空时间。

腕部蓄力：腕部的招式皆为剑斩攻击，分为单手高举的中段横斩、举剑在胸的下段劈斩和略微下蹲的跳跃纵斩。由于带有亡灵剑气，实际的攻击范围比剑斩的目测距离会长一些，这点需要注意。中段横斩下蹲、下段劈斩跳跃即可化解，第三招的跳斩攻击对前后都有判定、范围非常大，推荐用二段跳配合空中突进飞到空中以免受伤。

腹部蓄力：只有一招打开铠甲后的亡灵范围攻击，效果时间较久，可以翻滚拉开间距，或是直接原地放奥义硬拼。

此BOSS的招式大开大合，威力很大但准备动作都比较久，掌握好规律就可以游刃有余，上面的招式分析也是按照其蓄力动作来归类的。玩家的基本站位还是在BOSS身后，这样只要小心下段劈斩和跳斩，其他时候都可以尽情攻击。

死狂难度也不难对付，推荐妖刀为“石突村正”和“蜘蛛切”，BOSS使用腹部亡灵攻击时直接用奥义“烈风 贰”予以痛击，猛攻到BOSS发生体势崩坏就可以用“飞天流星+烈风”连放无限挑空。



七幕

路线 信浓→甲斐→骏河

BOSS·龙神

获得妖刀 相州五郎正宗

对应封印 紫色

啃咬：准备动作为身体出现闪电，随后向正前方或斜下方攻击，速度较快不过可以防御住。

喷火：龙神的喷火分为三种情况，准备动作都是口中燃烧。第一种为火炎垂直落下，随后向前方快速移动的同时发生爆炸，需要用二段跳回避；第二种为向前方地面喷吐，火炎在地面会发生爆炸但不会移动；第三种为向前方半空喷吐，火炎会分裂成无数小火球，用刀弹返能对BOSS造成一定的伤害。

雷电：准备动作为本体钻入云层，随后出现的小电球移动很慢且直接用刀砍掉，但要注意黑云所在的位置，其后续的闪电威力非常大，一定要及时用跳跃配合空中突进躲开。

火炎：准备动作为本体钻入云层，一团火炎会从屏幕一侧不断散射着向另一侧移动，用刀可以砍掉但要注意随后BOSS还会紧接一个移动型的爆炸火炎，保持在空中挥刀较为安全。

飞龙在天：战斗后半发动的杀招，本体钻入云层后画面会长时间变暗，背景上若隐若现的龙身带有攻击判定，屏幕上出现的五芒星电球无法砍掉，有时场面上会落下垂直的闪电，



龙头还会从天空伺机向玩家发动啃咬攻击或是喷吐火炎。面对这招不要妄图攻击，应保持不断移动，龙身、电球的下方都是可以滚过去的，真正要留心的就只有龙头和闪电攻势。

气势十足的BOSS，攻击时保持在它头后侧颈部的位置，这样可以无视大部分攻击，不过比较考验玩家的滞空技巧，建议用大太刀“石突村正”，危险时也可以用奥义“烈风 贰”来扛。BOSS隐没后就要打起十二分精神，换出“备前长船兼光”并用连续翻滚躲开电球和龙头，一旦形势不对就立刻发动奥义“烈风走破”来逃到危险区域。

由于BOSS的体力较多，死狂难度下战斗拖得越久越容易发生意外。建议事先在骏河的行商人处购入“锅料理全集2”以及几枚“内曇り砥石”，战前吃一个“鸭锅”。开战后立刻换出“天雾村正”连打○键，不间断地放“幽鬼飞ばし”可以把龙神定在原地无法动弹，料理的效果结束后就用砥石的效果撑，这样BOSS连大招都放不出来，是最安全的解决方法。

TIPS 鬼助传第六幕，在信浓·古战场的BOSS战区域前，向左到尽头有一个比较容易错过的房间。



路线 骏河→伊豆→相模→武藏

BOSS・犬神德川纲吉

获得妖刀 无铭玉ノ绪

屏障+瞬移：准备动作为刀鞘发光，发红光时只有屏障，BOSS会留在原地，发蓝光时屏障消失后BOSS会固定向玩家身后瞬移。瞬移前的屏障有伤害判定，瞬移后的没有。攻击时需注意BOSS的刀鞘，便于展开下一步行动。

亡灵侍卫：在瞬移后立刻召唤，玩家靠近后才会发动攻击，可以用刀砍掉。初期为带刀侍卫，攻击方式为前冲，可以轻松从其头顶越过；被打翻在地时也必定会招出一波侍卫，后期追加带枪侍卫，攻击方式为向前刺击，空中也会出现。

光束：一道光束从云层中射来，不过在发生前屏幕上会出现细微的闪电（没有伤害判定），光束的轨迹是和闪电重合的，掌握此规律就不难用翻滚躲开了。

分身+屏障：分成三人，只有一个为真身，颜色会有明显区别，很容易分辨。分身释放的屏障也有攻击判定，翻滚接近BOSS的同时注意防御。

最终BOSS战为二连战，建议玩家初次挑战时先把补给品带足。第一战面对人形态的德川纲吉建议用太刀保持贴身速攻，看到BOSS瞬移就向后侧翻滚，正好是其出现的位置，而亡灵侍卫在刚出来的时候也是不会动的，数量较多时就用居合斩或奥义秒掉，推荐可以移动的“烈风走破”。注意防御BOSS身边的屏障和躲避光束攻击即可安全通过此阶段。

次元洞：屏幕各处出现的黑色坑洞，不靠近就人畜无害，一旦接近会有亡灵拿出武器对360°方向进行攻击，移动时注意翻滚。关键位置的可以花一点时间直接用刀砍掉。

光束：同第一战相同，光束的路线与闪电保持一致，不过在翻滚回避时要注意别误入边上的次元洞。

亡灵环绕：准备动作为全身变黑，之后周身出现大量亡灵环绕攻击，注意提前拉开间距。

爪击+毒雾：准备动作为张开大嘴，BOSS在瞬移爪击后还会留下一片毒雾。爪击的距离判定较远，朝着BOSS翻滚反倒更安全。有时在张嘴后会横着飞走，这招就毫无威胁了。

全屏啃咬：准备动作为消失后屏幕变黑，BOSS会巨大化并发动大范围的利齿啃咬攻击，持续时间很长，一旦被卷入其中不死也重伤。不过回避方法也很简单，一直跑到屏幕一侧的尽头就是安全地带。

第二战面对犬神，最佳的攻击位置是踩到其背上，这里也可以观察到BOSS的变化，一旦其黑化就要准备闪避，或是直接发动“烈风”与其硬拼。BOSS的全屏啃咬是最大的威胁，如果来不及跑到版边就果断换出“备前长船兼光”，用“烈风走破”向反方向逃脱。位于BOSS下巴处时用利刀“燕返し村正”的奥义“飞天流星 贰”也给它造成重创。

死狂难度下纵使是正攻法也不难，压制打法是吃下“鸭锅”后换出“利刀黄昏村正”，奥义“怨灵飞ばし”连发可以把德川纲吉打得动弹不得。随后面对犬神时也可以如法炮制，此招虽然打不出BOSS的硬直，但伤血极快，而且相比用“烈风 贰”猛攻，操作上更加简单且输出稳定。





TIPS 在野外随机遇到的野猪和野鸟非常弱，击倒后必定会掉落食材シシ肉和鸟肉。





序幕



路线 相模

BOSS・青坊主

获得妖刀	长谷部国重
对应封印	赤色

单脚震地： 近身后才会使用，攻击范围很小，没有威胁。

飞扑攻击： 跳到空中后横着砸向地面上，威力大、命中后很容易断刀，不过着地后有较长的硬直时间。建议向BOSS跳起的反方向翻滚，趁其趴着不动时抓紧攻击。

投掷法器： 一次扔出5枚，分高低两波，着地后原地腾出火炎，伤害较大且有一定持续性。法器飞在空中时是没有攻击判定的，而且可以挥刀砍掉，躲在BOSS身后依旧安全。

挥舞念珠： 准备动作为持念珠的手向后，挥舞后前方地面会腾起一串火炎，看准时机跳起或翻滚到BOSS身后都能回避。

跳跃震地： 出招前有一个较长的蓄力时间，跳跃并着地后前方还会飞出两排亡灵形成∞型。太早向BOSS身后翻滚的话其会向后跳，故最好是在其起跳的时候再开始闪避。

可以说是本作最简单的一场BOSS战，纵使死狂难度下也毫无压力，始终保持在BOSS身后进行攻击就可以保证自己的安全。“千鹤村正”的奥义“霞斩り”、“无铭刀飞水”的奥义“飞天月光”都可以中断BOSS的出招，善加利用就能令攻击良好地衔接起来。



二幕

路线 相模→武藏

BOSS・轮入道

获得妖刀	火车切广光
对应封印	橙色

燃烧突进： 准备动作为车轮开始旋转，突进分为地面和半空两种情况，命中后很容易断刀。空中突进时下蹲或翻滚皆可；地面突进时BOSS冲过的区域会留下火炎并持续燃烧一段时间，触碰到后会陷入燃烧状态，建议用二段跳和空中突进的手段向其身后的安全地带移动。

毒液/火球： 准备动作皆为咧嘴，紫色的毒液刚吐出时没有伤害判定，在上空炸裂洒落到地面时才有，触碰到后陷入中毒状态；火炎在空中就有判定，而落地后炸开的范围较大，触碰到会陷入燃烧状态。两招都建议用翻滚到BOSS身后的方式回避。

滴落火炎： 准备动作时口中开始燃烧，火炎会从嘴部垂直掉下并在地面上持续很久，同时向上方射出不规则的小火球，触碰到后陷入燃烧状态。发招的时候没有什么威胁，反倒是容易在之后的战斗中形成干扰。

火炎散射： 准备动作是车轮飞速转动并燃烧变红，零星的火炎随之射出，建议用刀把火球砍回对BOSS造成伤害。

火炎吐息： 准备动作为鼻孔开始吸气，同样分为地面和半空两种情况。空中时为原地向斜下方持续喷吐火炎，提前翻滚到BOSS身后即可；地面时则是一边喷火一边后退，翻滚的方向要把握好。

喷火下压： 斗气状态下使用的杀招，发招时天色会变暗。当玩家处在两个火堆之间时，BOSS会先令火堆的火势猛烈，并把屏幕锁定，使玩家无法逃脱，然后自己跃到高空，喷射大量火炎之后紧接一个下压攻击，整个过程威力巨大。

在战前先装上之前于井中找到的“火鼠の衣”，燃烧状态无效后可以令大多数火炎都不具威胁，玩家可以安心输出。战斗中我方的站位应尽量保持在BOSS的身后，近身攻击的同时释放“月影村正”的“妖雷”可以有效提升伤害。

死狂难度下玩家对燃烧效果免疫（地面火堆喷出的小火球除外），不过BOSS在斗气状态下发动杀招的几率大幅提升，千万不要站在两个火堆之间。建议玩家在BOSS口中滴落火炎时直接释放“长谷部国重”的奥义“星天风车”，可以连BOSS带火堆一起卷，保证场上最多只有一个火堆再去追击BOSS。BOSS被砍得失去平衡后就用“飞天月光”连续挑空，只要不给它出杀招的机会，很轻松就能搞定了。

TIPS 身穿白色衣服的上忍在被击倒落地时会自爆，且威力不弱，注意提前拉开间距。



三幕

路线 武藏→相模→伊豆→骏河

BOSS·雪之丞

获得妖刀 出云守永则

对应封印 黄色

剑气斩： 挥剑后向正前方发射紫红色的气刃，断刀时徒有动作发不出气刃，而斗气状态下气刃会巨大化，威力也非常惊人。迎着气刃翻滚，靠无敌时间就能避过。

三连剑斩： 三刀之间的衔接比较慢，并不难躲避，直接正面拼刀也可以。

突进居合： 准备动作是把刀收入刀鞘，之后快速向前冲刺的拔刀术，发招比较快且带有破防效果，哪怕是断刀状态都能破防。建议利用其突进时没有伤害判定的特点，朝着BOSS滚过去或是直接跳跃回避。

剑气柱： 拔刀术过后还会原地挥刀，在正面形成一条剑气柱，断刀状态只有动作发不出气柱。此招只有垂直判定但带有破防效果，不靠近就构不成威胁。

雪之丞的特点与武士一样，先要将其刀砍断才能形成伤害，近身连续攻击时一不留神就会受伤。装备方面推荐“火车切广光”、“月影村正”和“如月村正”。“妖雷”的持续效果可以加快断刀的速度，而人形BOSS的浮空机会比较大，成功浮空后就是考验玩家空中连招技巧的时候了，一套连招后可以再挑空一次，落地时用奥义“飞天月光 贰”继续挑空，可以迅速造成极大伤害。BOSS在斗气状态下换刀的速度很快且攻击威力大增，此时不妨改出“地ケ蜂”，此奥义面对单体时具有极强的压制能力，配合砥石尽快解决战斗。另外提醒一下，战斗时建议保持在场景中央，否则左右两颗松树很容易挡视野……

雪之丞的动作很灵活，一般打法在死狂难度下比较容易失误，这里建议把防御改到L或R键上并全程按住，然后再用太刀不断对BOSS进行攻击。一旦被BOSS破防的招式命中，就可以发动“伤害取消”的判定来化解，这样只需注意好自己的灵力槽，及时换刀并近身连点□键就能获胜了。



四幕

路线 骏河（可顺道前往远江）→甲斐→信浓→飞弹

BOSS·一本踏鞴

获得妖刀 一文字则宗

对应封印 绿色

云层下： 第一阶段只能看到BOSS的巨大脚部，从地面上的阴影可以判断脚的位置，这也是我方的攻击目标。其招式有垂直下踏、连续下踏三次和横扫脚踢这3种。下踏攻击时玩家如果站在地上，纵使没被踩中也会被震倒，故务必及时跳起。攻击时建议在其脚掌上方的位置展开空中连段，垂直下踏可以用空中突进或防御来抵御，看见脚横扫过来时务必用↓+□的下落突刺迅速落地，否则命中后必定断刀。

云层上： 把BOSS打空一条血槽后其脚部就会停在地面，此时跳到脚背上会被带到上层进入第二阶段的战斗，手部是我方的攻击目标。BOSS的手部攻击有垂直下压、上下横扫和重拳3种。垂直下压可以从云层上的黑影判断位置；横扫攻击速度不快，跳跃就能躲开；相对危险的是拳头缩回远处后使出的重拳攻击，命中后直接会把玩家打落回下层。此阶段真正要小心的是BOSS眼部放出的紫红色圆环和电球，对后者用刀砍的话会触发爆炸、直接断刀，只能靠弹返圆环或居合斩、奥义的方式消灭。

本体： 再打空一条血槽后BOSS现出原形，此阶段BOSS一直处在眩晕的硬直状态，玩家尽管上前爽快攻击，之后战斗会再次回到第一阶段如此循环。

野猪妖是阶段性非常明显的BOSS战，上面的招式分析也是按照阶段来归类的，战斗中合理选位是顺利通过的前提。第一阶段建议选择屏幕左侧BOSS脚趾上方的位置，用太刀以“3刀+突进”的连招进行空中速攻，这样除了横扫攻击都可忽略。进入第二阶段后选择屏幕中央偏右的站位，原因是这里距离BOSS的眼睛比较近，它每次发射圆环玩家就能迅速弹返回去，既造成可观伤害，又可以减少爆炸型电球的出现，一旦电球出现就第一时间用居合斩或奥义清掉即可。再次进入第一阶段时，BOSS眼部发射的紫红色圆环和电球也会跟下来，场面比较混乱时还是得用奥义的无敌时间度过险情。

死狂难度下，一开场就可以用“飞天月光”或“龙卷”奥义连发的形式让BOSS无限硬直、一脚都踏不下来。迅速进入第二阶段后同样可以如法炮制、用这两招奥义碾压，只不过对砥石的数量要求较大。攻击本体时要普通攻击结合奥义、尽可能多砍一些血，这样再次进入第一阶段时才能较快地让脚落到地面。

TIPS 凭借风筝飞在空中的忍者用近身攻击击倒时会发生爆炸，但利用弹返飞镖的方式击倒则不会。



五幕

路线 飞弹→美浓

BOSS·鵺

获得妖刀 狮子王

对应封印 青色

爪击：近身攻击，速度快且伤害大，看见BOSS的云朵飘过来就要翻滚躲避了。

亡灵：准备动作为尾部蛇头张嘴，随后发射大量蓝色亡灵，尽皆可以用刀弹返回去。

旋转下压：全身旋转后犹如弹球一般的连续垂直下压，不过伤害判定的范围不大，可看准间隙利用翻滚避开。

俯冲攻击：旋转下压后有时会停在半空（慢慢上升到屏幕顶端），看到它恢复原形就立刻跳起拉开距离，紧接着它就会使出俯冲攻击。这一下威力巨大，但只要成功避开，其就会趴在地上陷入硬直。

亡灵散射：旋转下压后有时会停在半空（高度略低于俯冲攻击），不断旋转的同时向周围一圈散射出亡灵，此招建议原地防御，把所有亡灵都弹回去它就会被打落陷入硬直。若是没能成功把BOSS从半空打下来，它就会化作一股龙卷风并继续释放亡灵，此时要一边向反方向移动一边弹返，否则被卷入其中的话必断刀。若是利用弹返把BOSS从龙卷风形态打回原形，其掉落到地面时的硬直时间也很长。

此战BOSS其实也分为两种形态，从手部的姿势可以区分出来：第一形态单手上举，攻击套路很少，只会爪击和尾部发射亡灵；第二形态双手放下，BOSS开始旋转后招式就丰富起来了。BOSS旋转时不能与其硬拼，专心躲避的同时要保证BOSS处在自己的视野范围内，这样才便于创造机会使其陷入硬直，之后用高攻的刀猛砍即可。此战推荐带上“如月村正”和“皐月村正”，看准BOSS停在空中左顾右盼时发动奥义“飞天月光”，时机恰当的话能直接把它打到地面上趴着，非常实用。



死狂难度没有没有完全压制的打法，虽然“白菜锅”配合“飞天月光”、“龙卷”奥义可以迅速提供伤害输出，但由于BOSS在旋转形态下是完全无敌的，玩家还是得多练几盘，熟悉BOSS的行动规律和应对套路才是获胜的前提。BOSS呆在半空或被打躺下时可以尽情上前释放奥义，但是防御键要时刻按住，因为BOSS的旋转起身很快，一旦被卷入其中也可以利用伤害取消系统幸免于难。

六幕

路线 美浓（可顺道前往尾张、三河）→近江→山城

BOSS·大鬼

获得妖刀 鬼切

对应封印 蓝色

吞食：嘴巴流下口水的发呆状态过后，便会单手高举并抓起正下方的目标吞入腹中、不分敌我，吞下时没有伤害判定。

双拳连打：斗气状态下使用，准备动作为双手向后蓄力，然后交替地攻击前方地面，在垂直方向上有震荡波效果，建议向反方向用空中突进拉开距离。

单拳重砸：斗气状态下使用，准备动作为单手高举，随后抓起正下方的目标并连续砸地三次，伤害非常高，向其身后的方向翻滚更为安全。

重拳袭击：斗气状态下使用，BOSS跃到到背景中，画面上出现一个巨大的拳头。迅速向一侧连续移动才好躲开这记重拳。

突刺攻击：斗气状态下使用，浑身长出尖刺的范围攻击，范围较大但准备时间很长，提前用空中突进躲开即可。

这个BOSS是典型的“大块头没有大智慧”，同样是分两个阶段。开战前先装备“水虎の鳞”，否则一被吞入鬼腹中就会中毒，此阶段BOSS不会攻击，砍掉其一条血槽后就会被吐出体外。外部战斗找到方法也同样简单，玩家甚至不用管前面的招式分析。BOSS在未发现百姬之前是不会进入斗气状态的，也就几乎不会出招，玩家可以安心跳到它头顶任意蹂躏，推荐用“清花村正”的奥义“影蜂”。BOSS头部出现感叹号，屏幕下方出现文字提示时，就迅速拉开距离并躲到屏幕前石堆的阴影中。稍等一会儿BOSS又会因找不到玩家的行踪而原地发愣，玩家就可以借助石堆连续翻滚，从其后方攀到身体上继续展开攻击了。场景内的杂兵是会不断刷新的，BOSS的招式会对杂兵造成无差别伤害，灵力不足时也可以找它们补给。

死狂难度下也很好对付，玩家不必担心中毒，在腹中可以放心攻击。被吐出体外后正好在BOSS身前，此时果断换出“龙卷”和“飞天月光”奥义痛击。当看到BOSS流口水并单手举起时，大胆跑到手的正下方，故意被吞进去——虽然画面上有伤害效果，实际上吞和吐玩家都是不会费血的，这样就能继续在大鬼的肚中闹个天翻地覆。惟一要小心的是橙色小鬼投出的镰刀，别大风大浪都过了、却在阴沟里翻船。其实相比这个废柴BOSS，地狱区域的赤、青双鬼，牛头马面杂兵战反倒更难缠。

TIPS 百姬传第五幕，在美浓·鸣神城中惟一一个升降台的左下角，有一个比较容易错过的房间。



七幕

路线 山城→伊贺→伊势

BOSS・雷神

获得妖刀 陆奥守吉行

对应封印 紫色

雷神鼓：BOSS身边的一圈小鼓通常状态没有威胁，但大多数招式都是与鼓配合使出的。当鼓身在发出蓝光时就会带电，此时便有伤害判定，近身攻击时要格外小心。

电球：向周围发射大量的电球，虽然可以用刀砍掉（不能弹返），但数量极多，建议直接用居合斩清屏。

雷电拳：准备动作为单手向后，之后立刻向前方施以一记重拳，拳头周围带有一大圈雷电判定，范围非常大。

双手闪电：分为低空和高空两种情况。低空发动时双手保持水平放电，并向空中飞；高空时准备动作为双手高举，然后双手一上一下发出闪电，并保持闪电效果转动双手，沿着其手臂转动的方向移动就可以保证安全。

全身放电：与周身的小鼓一同进入浑身发蓝光的带电状态，并开始追踪玩家，一旦触碰到伤害极大。此时只能利用好场景内的云朵带着BOSS绕圈，并结合空中突进来拉开距离。

雷神鼓追踪：准备动作为BOSS全身带电且屏幕变黑，雷神鼓会自动追踪玩家，同时BOSS不断瞬移靠近后发动雷电拳。此阶段只能专心躲避，等杀招的时间结束。

雷电腿：准备动作为BOSS脚部带电，雷神鼓会飞到场景中央偏下一字排开、并向正下方持续雷击，BOSS自身跳到空中后向画面中央施以飞腿攻击，雷电范围极大。只有跑到屏幕两端才能确保安全，BOSS在发招后会呆在原地且没有雷神鼓，此时是反攻的好时机。

落雷击：准备动作为BOSS抱成一团全身带电，屏幕变黑后飞到高空放出一条巨大的落雷并不断移动，同样要跑到屏幕的两端才能安全脱身。注意整个过程会来回几次，玩家也许左右来回跑几趟，直到屏幕变亮。

雷神的招式多、威力大、范围广，是非常难缠的一个BOSS。此战首先建议带上“狮子王”，其奥义“天地一闪”是跑路的妙招，能够让玩家绝处逢生。前期攻击BOSS的最佳时机是她在施放双手闪电时，平时的攻击最好能够兼顾到雷神鼓，因为若是能成功把雷神鼓全部打掉，BOSS会摔落到地面陷入长时间的硬直状态，任人鱼肉。后期BOSS的几个大招威力虽强，但收招后的破绽也很大，是反击的良机。

死狂难度下建议采取与鬼助传第七幕一样的战法，只不过奥义换成“皋月村正”的“飞天月光 叁”，在“鸭锅”和“内曇り砥石”的效果下狂攻，不留给BOSS任何反击机会。

大诘め

路线 伊势→伊贺→大和

BOSS・不动明王

获得妖刀 凭き落とし

光球散射：两个童子都会的招式，有两种发招方式。一为从法杖顶端向360° 方位发射黄色光球；二为先丢出一个圆形法器，法器中发射黄色光球。直接挥刀砍掉即可。制多迦童子还会一招手掌型的光波，体积比普通光球稍大，不过照样可以砍掉。

法杖突进：制多迦童子专有的招式，在水平方向用法杖来回突进两次，突进会撞碎平台，且非常容易断刀，在空中时可以用↓+□的快速下落回避。

莲花光束：矜羯罗童子专有的招式，发招前有语音，屏幕中出现的莲花发射激光，由于莲花不会自行消失，最好找机会把它们砍掉免得搅局。

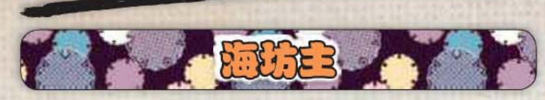
合体爆炸：两名童子的合体招式，发招时两人一起念出台词，然后以两个标志为中心向周围发生三次大爆炸，保持在屏幕边缘就能保证安全。

作为最终BOSS的不动明王本身不会攻击，玩家的目的是击碎其6个封印所示的位置，分别为双腿、双手、腹部和头部。不过封印一开始都有结界保护，玩家要击倒两个守护童子才能解除封印。强壮的制多迦童子对应红色结界、消瘦的矜羯罗童子对应蓝色封印，童子在被击倒后一段时间才会复活，而双色的封印要求击倒两人。场景中会不断有石块落下，这能成为往高处攀爬的平台，但也具有攻击判定，需要小心。

两个童子本身不难对付，死狂难度下的致死原因往往是落石。战斗全程都切忌盲目往上跳，向上行进时应利用上斩或是空中突进，这样才能保证突遇落石是不会功亏一篑。准备向上攻击不动明王时，也可以发动“舞鸟村正”的奥义“霞隠れ”，在短暂的无敌时间内放心跳跃。其实此战也有压制打法，战前吃一个“鸭锅”并带足“内曇り砥石”，全程使用“朽ち缉村正”的“幻影雷光 贰”，凭借奥义的自动索敌功能，站在原地连发就可以屈死童子顺带清掉封印了。



TIPS 大鬼的BOSS战中，石堆被砸倒后会有小孩的亡灵将其重新堆砌，这一细节源于先父母而死的小孩会在赛河原永远堆石头的日本故事。



海坊主



在伊豆或伊势的岸边有船夫，对话后搭船除了能玩捕鱼的迷你小游戏外，还有一定几率在海上遇到隐藏BOSS“海坊主”。这只大章鱼本身没有血槽的概念，玩家的目的是在60秒内切断它的8条触手。由于船上不能发动奥义，刀的攻击力就是关键所在了。太刀的打法是利用空中三连砍后的回转下落来迅速削掉触手，就算落水也没有关系，只要确保一次砍掉一条触手，时间足够；大太刀的打法则是用空中三连砍→空中突进的连招，这样的好处是不会落水，也能确保一套连招断一条触手。笔者更推荐太刀，因为操作方面更简单，只需连点□键并拨摇杆调整攻击方向即可。触手在发出红光后会进行攻击，一旦被拍中轻易就能断刀，此外BOSS还有一个触手乱舞的大招，保持滞空或者干脆直接跳入水中都能避过。其实只要玩家保证砍触手的效率，BOSS基本是没机会出招的。

成功击倒海坊主后再次乘船会遇到人鱼，她会赠送给玩家道具“八咫镜”，效果与“青铜の镜”相同，不过可以无限使用。



鬼助传或百姬传通关后，地图上祠堂的传送功能开启，能节省一些跑路的时间。用同一个存档把另一位主角也打通关，地图上的白色封印就能解开，玩家可以再次挑战流程中的各个BOSS或是挑战魔窟，获取各种奖励。男女主角的妖刀系谱也会互通，但是道具和装饰品仍是相互独立的。让主角同时装备着第一结局通关时获得的两把妖刀“无铭玉ノ绪”和“凭き落とし”，再次进入最终BOSS战时就会发生变化。

BOSS・百姬/鬼助

获得妖刀 三日月宗近/鬼丸国纲

隐藏结局的最终战反倒非常轻松，虽然与雪之丞一战相同，玩家需要先断刀才能对其造成伤害，但其实压根不用分析对方的招式和所带3把刀的特性。操作鬼助对阵百姬时，用太刀的地面4连斩把她逼到版边，成功断刀后继续保持这个节奏就可以无脑屈死了。以百姬面对鬼助时，攻击的套路要换成“太刀地面3连斩→下段斩→地面3连斩”这样的循环，基本也可以保持一直压制。不过鬼助的动作比较灵活，一旦被其逃走并看到他作势要发动奥义时，果断用“烈风走破”先撤到安全区域即可。





第二结局通关时获得的“三日月宗近”和“鬼丸国纲”是妖刀系谱上的关键刀，此外还有4把妖刀需要将大和、伊势、骏河、近江4地的白色魔窟突破才能拿到。获得“数珠丸恒次”、“大典太光世”、“大包平”和“童子切安纲”后，就能把妖刀系谱全部解开，进而打造出最强的妖刀——胧村正。装备着“胧村正”前去挑战最终战的话，BOSS和第一结局时是完全一样的（打法就不重复了），但是结局的剧情会发生巨大的变化，两位主角后来的人生轨迹值得玩家们细细品味。



TIPS 在鬼助传的相模、百姬传的近江都可以从行商人处买到自制料理所需的全部食材。

魔窟挑战

地图中的16个区域，每处皆有一个魔窟，需要用妖刀解开相应颜色的封印后方可进入，白色魔窟同样需要在一个存档内将男女主角尽皆通关才能进入。虽然洞口会显示“推荐等级”，但基本可以无视，有合适的妖刀奥义才是挑战成功的关键。首次成功突破时能够获得奖励的装饰品或是妖刀，魔窟可以反复挑战用于刷钱或练级。





忍法影分身百体

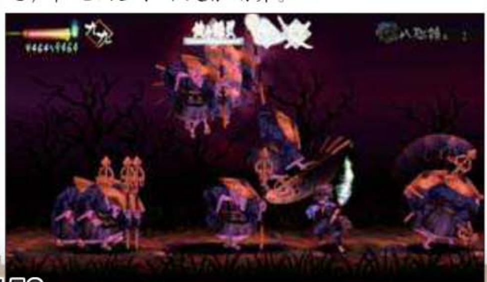
地点	山城	封印颜色	赤色
推荐等级	Lv9	奖励	大食汉の小皿

面对大量忍者（忍刀+飞镖）的连续杂兵战。战斗时应尽量保证敌人都位于一侧，用太刀的话推荐空中连招，这样安全性较高，若使用大太刀可以用地面的翻滚连斩来有效杀敌。由于对方投掷的飞镖很多，连续弹返对灵力槽的消耗较大，故灵力不足时还是需及时回避和换刀。

百荒法师结界阵

地点	武藏	封印颜色	赤色
推荐等级	Lv9	奖励	锁帷子

面对大量法师的连续杂兵战。相比起普通忍者，法师的攻击对灵力槽的消耗较大，尤其是原地旋转法杖、以及跳起后垂直向下或斜向下的法杖攻击，都非常容易断刀。推荐用太刀将敌人快速挑空，凭借灵活的空中连招来保证安全地击杀敌人，旋转斩落地后优先翻滚到人群外，然后再策动下一波攻势。用大太刀的话也尽量采取空中连，在地面生扛不是很划算。



疫病神

地点	尾张	封印颜色	橙色
推荐等级	Lv16	奖励	桧の数珠

面对巨型毛目玉的BOSS战，疫病神的招式如下。

释放杂兵：小型毛目玉的攻击性比平时更强，有时会发动突击，数量较多时还是建议直接用居合斩清屏。

带电突进：紫红色电流附体后向玩家发动突击，如果身边有小毛目玉的话杂兵也会带电，威力较大，需看准时机用二段跳+滞空回避。

释放毒气：蓄力后向周围放出毒气，毒气的范围较大且时长较久，没有防毒装备的话还是躲到一边静观其变吧。

此战的整体难度很低，BOSS的招式中需要留神的只有放电，其他都不具有太大威胁，杂兵则可以为玩家提供充足的灵力回复。如果是拿到防毒或异常状态免疫的装备后再来，战斗就更加轻松了。



山神乐天狗岚

地点	远江	封印颜色	黄色
推荐等级	Lv23	奖励	打出小槌

面对大量天狗的连续杂兵战，有较高的难度。天狗本身就是非常难缠的杂兵，这里还夹杂着大量上级天狗，冲击波让我方断刀是轻而易举的。最好在进入魔窟前准备一些砥石，在一波敌人刚出来、站位较为集中的时候用“烈风”等空中连续型奥义进行集中攻击，待敌人只剩一个时适当拖延，等刀恢复后再迎接下一波敌人。

养老ノ泷の虾蟆蛙

地点	美浓	封印颜色	绿色
推荐等级	Lv29	奖励	伊势の御守り

面对大量蛤蟆的连续杂兵战，相比天狗一役要简单很多。进入前建议先装备防毒的“水虎の鳞”，注意，其只会免除中毒伤害，但被蛤蟆的毒液吐中还是会伤血的。战斗以大太刀的地面翻滚连招为主，利用第三段攻击的大范围和高威力来快速清掉敌人，小蛤蟆可以用浮空连招秒掉。

七人の侍

地点	三河	封印颜色	青色
推荐等级	Lv36	奖励	大和の灵药

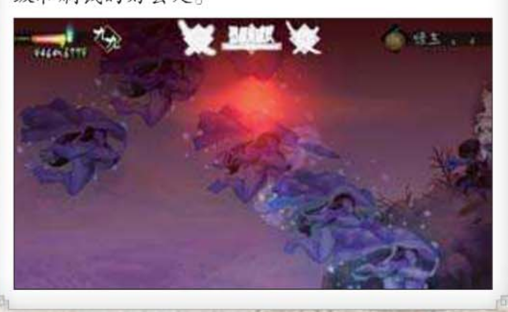


同时面对7名武士的战斗，屏幕下方可以看到他们的血量。相比一般杂兵，这些武士的能力有大幅强化，不但刀难断了许多，甚至还会发出雪之丞那样的剑刃斩。建议带上三把大太刀，战斗中确保敌人都处在自己的同一侧，在地面利用大太刀的翻滚三段攻击结合蓄力斩才能有效地破防。如果有“地ヶ蜂”奥义的话，准备好砥石对敌人不断连发也能够快速破敌。

雪女郎花魁道中

地点	飞弹	封印颜色	蓝色
推荐等级	Lv42	奖励	乌头の毒药

面对大量雪女的连续杂兵战，是相对容易的一个魔窟。雪女身边的雪花可以砍碎，发射冰块虽然命中后伤害不低，但能直接弹返，且对灵力槽的消耗很小，而雪女自身的体力值又偏低，在原地保持连续挥刀就可以轻松解决。顺带一提这里较容易达成无伤通过魔窟的奖杯，也是安全练级和刷钱的好去处。



丑三つ时の肝试し

地点	相模	封印颜色	紫色
推荐等级	Lv47	奖励	鸣子

连续的BOSS战，一开场要同时面对3个青坊主，不过其血量比正常要少，而且不会爆斗气，卡住版面逐一击破这个动作缓慢的BOSS不算困难。之后的一波小型毛目玉正好给玩家补充灵力，最后出现的疫病神打法照旧。

大猿忍群忍色部队

地点	伊贺	封印颜色	紫色
推荐等级	Lv49	奖励	忍びの足袋

同时面对4个黑猿的BOSS战，虽然体力值依旧不高，但他们会积极地靠近，且黑猿残血时会进入斗气状态。如果遇到几个人同时投掷飞镖或是震地场面会比较混乱，建议感觉吃力的玩家在挑战前吃个加攻的“白菜锅”，开场后用奥义连发迅速秒掉两个，之后就相对轻松了。

鸟兽戏画

地点	甲斐	封印颜色	白色
推荐等级	Lv50	奖励	恶鬼の小皿

面对大量野猪和飞鸟的连续杂兵战。野猪入场很缓慢，刚开始不会积极攻击，故很容易速杀，只要不给它机会发动突进即可。比较麻烦的是空中的飞鸟，其俯冲速度非常快，遇到好几只一起俯冲时很容易断刀。建议带上有远程攻击型奥义的妖刀，比如“怨灵飞ばし”、“雷电”等，让其自动追踪高空的飞鸟，免去了空中战的麻烦。

柳生一族の阴谋

地点	大和	封印颜色	白色
推荐等级	Lv57	奖励	数珠丸恒次

先要迎战大量的上级忍者，其攻击手段丰富多样，忍刀、飞镖、炸弹、手里剑、锁链、喷火等一应俱全，尤其要留心的是炸弹对灵力槽的消耗极大。白衣忍者在死亡时会爆炸，务必提前撤离范围，否则很容易断刀，建议每一波忍者刷出时都先用奥义压制数量，否则战况很混乱。雪之丞会随着第5波忍者一同登场，混在人群中不容易判断其出手与否，还是先用奥义清掉杂兵再与其慢慢周旋。

铃鹿峠の大百足

地点	伊势	封印颜色	白色
推荐等级	Lv64	奖励	大典太光世

同时面对3只大百足，BOSS的能力有一定强化，且头部、尾部的重生速度加快。由于此时玩家可选的妖刀非常丰富，战斗反而更加容易。基本打法还是与鬼助传第二幕没有区别，就不冗言赘述了。

天に升龙、地に伏龙

地点 骏河 | 封印颜色 白色
推荐等级 Lv71 | 奖励 大包平

同时面对两条龙神的夹击，正攻法难度比较大，感觉吃力的玩家还是开场前吃一个“鸭锅”，用“幽鬼飞ばし”奥义连发，在灵力不减的效果时间内争取秒掉一条龙。

鬼退治百番胜负

地点 近江 | 封印颜色 白色
推荐等级 Lv78 | 奖励 童子切安纲



一共要面对4波杂兵，敌方的登场顺序为：橙色小鬼（镰刀）→赤鬼+青鬼→牛头+马面→赤鬼+青鬼+牛头+马面。相信不少玩家都在百姬传地狱里吃过这几个大个子的苦头，正面扛下攻击的话基本上就是断刀，同时面对4只时压力可想而知。最后一波时推荐先跑到一侧，用“地ヶ蜂”或“烈风走破”把它们推到一起然后屈死。敌人有些招式开始发动后纵使受到奥义攻击也不会硬直的，最好在它们体势崩坏时进行强攻。

战国怨灵合战场

地点 信浓 | 封印颜色 白色
推荐等级 Lv85 | 奖励 富山の灵药

连续杂兵战，敌人的兵种配置为：忍者（风筝）+亡灵武者+亡灵铁炮。由于炮弹对于灵力槽的消耗非常大，被连续命中的话甚至可能陷入三把刀皆断的尴尬局面，建议优先用范围奥义清掉地面的铁炮兵。风筝忍者在空中死亡时是有爆炸效果的，太靠近也会断刀，如果对身法没有自信，可以考虑用弹返飞镖的方法把他们打下来，这样就不会爆炸。击退5波杂兵后，还要同时面对3个血狂毗沙门，剑斩覆盖面极大、不容易躲避，还是建议用砥石配合奥义秒掉。





百鬼夜行

地点 伊豆 | 封印颜色 白色
推荐等级 Lv92 | 奖励 鸣神の腕轮

最后的魔窟要经历一场十分漫长的战斗，之前在其他魔窟中登场过的敌人，除了蛤蟆、大百足和龙神外都会登场，包括青坊主、黑猿等BOSS级敌人，最后还要同时对阵百姬和鬼助的幻影，难度可想而知。首先战前准备要充足，除了砥石带够外，“烈风走破”这种万用型的奥义是最佳之选，装饰品方可以选择“出云の御守り”来提供充足的灵力，当然如果口袋里砥石足够的话就用“仁王の腕轮”等强攻型装备吧。战斗的过程考验玩家对于敌人的熟悉程度以及灵力的把握，死狂难度下奥义几乎一刻都不能停。流程中虽然可以用普通攻击屈死鬼助和百姬，但同时面对两人就没那么好对付了，先用大太刀放“烈风走破”断刀，然后立刻改出“地ヶ蜂”奥义压制，不要给其换刀的机会。虽然挑战极其艰难，但辛苦也是值得的，因为有了神器“鸣神の腕轮”，一切BOSS就都像浮云一样了……







妖刀

以下是本作全部108把妖刀的资料，妖刀的系谱图可以在锻冶界面自行查看。在同一存档中将男女主角都打完第一结局，妖刀就能通用了。

鬼助妖刀	类型	攻击	奥义	特效	带刀条件	入手条件
“神乐”村正	大太刀	15	旋风	无	力3、体力3	初期持有
无铭刀“新明”	太刀	11	飞天辉夜	无	力3、体力3	初期持有
无铭刀“八云”	大太刀	17	焰二连	无	力3、体力3	初期持有
“疾风”村正	大太刀	19	妖炎	受到的伤害减轻10%	力4、体力4	生气148、魂186锻冶
“阳炎”村正	太刀	14	幻影阳炎	满腹槽的消化速度加快	力4、体力4	生气244、魂306锻冶
长曾祢虎彻	太刀	16	地狱独乐	中毒状态几率减半	力4、体力4	击倒序幕BOSS黑猿
“夏雨”村正	大太刀	25	八丁斩り	无	力6、体力5	生气438、魂548锻冶
“夕凪”村正	大太刀	28	飞天幻影	金钱获得量增加10%	力6、体力6	生气534、魂668锻冶
枝打ち村正	太刀	23	丸太割り	给敌人造成的伤害上升5%	力7、体力7	生气631、魂789锻冶
“宵暗”村正	大太刀	36	鬼火岚	力+1	力8、体力8	生气727、魂909锻冶
伊贺守金道	太刀	30	影十文字	体力+1	力9、体力9	击倒二幕BOSS大百足
“文月”村正	大太刀	45	飞天辉夜 贰	无	力10、体力10	生气861、魂1077锻冶
“叶月”村正	太刀	41	地走り	无	力13、体力12	生气915、魂1144锻冶
“长月”村正	大太刀	59	首斩蜻蜓	力、体力+1	力14、体力14	生气1023、魂1279锻冶
孙六兼元	太刀	54	镰鼬	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力17、体力17	击倒三幕BOSS虎姬
“雾雨”村正	太刀	65	丁半斩り	无	力21、体力20	生气1082、魂1353锻冶
朝岚村正	太刀	71	烈风	居合斩的攻击力上升10%	力22、体力22	生气1136、魂1420锻冶
“时雨”村正	大太刀	99	幻影阳炎 贰	无	力24、体力24	生气1244、魂1555锻冶
“天雾”村正	大太刀	106	幽鬼飞ばし	低几率一击杀死敌人	力26、体力26	生气1298、魂1623锻冶
小乌丸	太刀	90	逆柱	每隔一段时间生命力自动回复1%	力29、体力28	击倒四幕BOSS小夜
“阳月”村正	太刀	104	孤月	无	力33、体力32	生气1451、魂1814锻冶
“霜月”村正	大太刀	139	地狱独乐 贰	无	力36、体力35	生气1644、魂2056锻冶
“极月”村正	大太刀	148	月下一闪	体力+2	力38、体力37	生气1838、魂2298锻冶
蜘蛛切	大太刀	167	飞天流星	燃烧状态几率减半	力43、体力42	击倒五幕BOSS土蜘蛛
火走り村正	太刀	152	焰三连	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力49、体力47	生气1944、魂2431锻冶
“石突”村正	大太刀	198	烈风 贰	无	力52、体力50	生气2139、魂2674锻冶
“风波”村正	大太刀	209	疾风斩り	获得经验值增加5%	力55、体力53	生气2236、魂2795锻冶
“水岚”村正	太刀	180	八丁斩り 贰	无	力58、体力56	生气2333、魂2917锻冶
备前长船兼光	太刀	190	烈风走破	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力61、体力59	击倒六幕BOSS血狂毗沙门
利刀“冰雨”村正	太刀	209	首斩蜻蜓 贰	无	力67、体力65	生气2606、魂3258锻冶
利刀“水断”村正	大太刀	264	地走り 贰	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	力70、体力68	生气2953、魂3692锻冶
棚桥村正	大太刀	275	影十文字 贰	无	力74、体力72	生气3231、魂4039锻冶
相州五郎正宗	太刀	250	镰鼬四ツ	无	力80、体力78	击倒七幕BOSS龙神
利刀“黄昏”村正	太刀	271	怨灵飞ばし	金钱获得量增加10%	力87、体力85	生气3562、魂4453锻冶
利刀“黎明”村正	大太刀	333	飞天幻影 贰	给敌人造成的伤害上升5%	力91、体力88	生气3736、魂4671锻冶
利刀“晓光”村正	大太刀	345	疾风斩り 贰	无	力94、体力91	生气4016、魂5020锻冶
燕返し村正	太刀	303	飞天流星 贰	满腹槽的消化速度加快	力98、体力95	生气4296、魂5370锻冶
无铭玉ノ绪	大太刀	369	烈风走破 贰	力、体力+5	力101、体力98	鬼助第一结局通关
岩通し村正	太刀	314	焰四连	金钱获得量增加10%	力101、体力98	生气4399、魂5499锻冶
利刀“绯天”村正	太刀	325	幻影阳炎 叁	受到的伤害减轻10%	力105、体力102	生气4633、魂5792锻冶
利刀“明镜”村正	大太刀	392	妖炎三ツ	无	力108、体力105	生气4774、魂5968锻冶
笹ノ雪村正	太刀	346	飞天幻影 叁	力+3	力111、体力108	生气4914、魂6143锻冶
利刀“秋水”村正	大太刀	416	飞天流星 叁	无	力115、体力112	生气5018、魂6273锻冶
拔け柄杓村正	大太刀	427	鬼火岚 贰	每隔一段时间生命力自动回复1%	力118、体力115	生气5520、魂6900锻冶
百姬妖刀	**类型**	**攻击**	**奥义**	**特效**	**带刀条件**	**入手条件**
“千鹤”村正	太刀	12	霞斩り	无	力3、体力3	初期持有
无铭刀“飞水”	太刀	13	飞天月光	无	力3、体力3	初期持有
无铭刀“小波”	大太刀	14	三日月	无	力3、体力3	初期持有
“牡丹”村正	大太刀	18	飞燕丸锯	给敌人造成的伤害上升5%	力4、体力4	生气151、魂189锻冶
“菖蒲”村正	太刀	15	雷光二连	燃烧状态几率减半	力4、体力4	生气239、魂299锻冶
长谷部国重	太刀	17	星天风车	力+1	力4、体力4	击倒序幕BOSS青坊主
“海燕”村正	太刀	19	幻影雷光	金钱获得量增加10%	力5、体力6	生气429、魂537锻冶
“月影”村正	太刀	23	妖雷	满腹槽的消化速度加快	力6、体力6	生气544、魂681锻冶
“云雀”村正	大太刀	30	髑髅	体力+1	力7、体力7	生气618、魂773锻冶
立袈裟村正	大太刀	33	夜叉の舞	无	力8、体力8	生气741、魂927锻冶
火车切广光	太刀	33	地ヶ蜂	燃烧状态无效化	力9、体力9	击倒二幕BOSS轮入道
“睦月”村正	大太刀	41	朔夜	无	力10、体力10	生气844、魂1055锻冶
“如月”村正	大太刀	49	飞天月光 贰	无	力12、体力13	生气932、魂1166锻冶
“花月”村正	太刀	53	雷电	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力15、体力16	生气1002、魂1253锻冶
出云守永则	大太刀	65	月ノ轮	魂的获得量增加5%	力16、体力17	击倒三幕BOSS雪之丞
“玉椿”村正	大太刀	71	怨返みし	低几率一击杀死敌人	力18、体力19	生气1092、魂1366锻冶

TIPS “地ヶ蜂”、“飞燕雀蜂”这种百烈型的奥义，在发动时连打按键可以延长发招时间，并让角色向前加速移动。

百姬妖刀	类型	攻击	奥义	特效	带刀条件	入手条件
“山吹”村正	太刀	70	分身霞斩り	无	力20、体力21	生气1124、魂1405锻冶
朽ち绳村正	太刀	78	幻影雷光 贰	中毒状态无效化	力21、体力23	生气1256、魂1570锻冶
“朝樱”村正	大太刀	97	龙卷	无	力25、体力27	生气1284、魂1606锻冶
一文字则宗	太刀	99	星天彗星	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	力27、体力29	击倒四幕BOSS一本踏鞴
“卯月”村正	大太刀	119	飞燕丸锯 贰	无	力32、体力34	生气1465、魂1832锻冶
“皐月”村正	大太刀	135	飞天月光 叁	无	力36、体力39	生气1628、魂2035锻冶
“水月”村正	太刀	139	髑髅 贰	力+2	力39、体力41	生气1856、魂2320锻冶
狮子王	太刀	148	天地一闪	力、体力+3	力41、体力44	击倒五幕BOSS鵺
“清花”村正	太刀	167	影蜂	异常状态几率减半	力47、体力50	生气1924、魂2406锻冶
“舞鸟”村正	大太刀	180	霞隐れ	获得经验值增加5%	力50、体力53	生气2160、魂2700锻冶
“乱风”村正	大太刀	190	日轮	无	力52、体力56	生气2213、魂2767锻冶
月见斩り村正	太刀	198	霞斩三ツ身	无	力55、体力59	生气2356、魂2946锻冶
鬼切	太刀	209	重ね月ノ轮	给敌人造成的伤害上升5%	力58、体力62	击倒六幕BOSS大鬼
利刀“紫电”村正	大太刀	229	雷电 贰	无	力64、体力68	生气2580、魂3225锻冶
利刀“飞英”村正	大太刀	250	星天风车 贰	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力71、体力75	生气2982、魂3728锻冶
血滑り村正	太刀	264	雷光三连	无	力74、体力78	生气3198、魂3998锻冶
陆奥守吉行	大太刀	271	大龙卷	居合斩的攻击力上升10%	力77、体力82	击倒七幕BOSS雷神
利刀“水帘”村正	大太刀	293	地虫	无	力84、体力88	生气3597、魂4497锻冶
利刀“雾冰”村正	太刀	310	咒い三日月	体力+3	力87、体力92	生气3699、魂4624锻冶
利刀“白露”村正	太刀	322	天地一闪 贰	无	力90、体力95	生气4056、魂5070锻冶
露払い村正	大太刀	325	怨返みし三ツ	低几率一击杀死敌人	力93、体力99	生气4252、魂5316锻冶
凭き落とし	太刀	345	地ケ蜂 贰	每隔一段时间生命力自动回复1%	力97、体力102	百姬第一结局通关
雪月花村正	太刀	357	雷光四连	魂的获得量增加5%	力100、体力106	生气4442、魂5553锻冶
利刀“华彩”村正	大太刀	360	幻影雷光 叁	居合斩的攻击力上升10%	力103、体力110	生气4587、魂5734锻冶
泷之水村正	太刀	369	星天风车 叁	无	力103、体力112	生气4821、魂6027锻冶
利刀“樱花”村正	太刀	380	妖雷三ツ	给敌人造成的伤害上升5%	力107、体力113	生气4864、魂6081锻冶
利刀“血樱”村正	大太刀	379	夜叉の舞 贰	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	力110、体力117	生气5068、魂6335锻冶
通拔け村正	大太刀	389	大日轮	无	力113、体力120	生气5464、魂6831锻冶
共通妖刀	**类型**	**攻击**	**奥义**	**特效**	**带刀条件**	**入手条件**
宝刀“月读”村正	大太刀	430	怨み返し四ツ	道具获得率大幅上升	力118、体力117	生气801、魂952锻冶
三日月宗近	大太刀	440	月天十六夜	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	力122、体力118	鬼助第二结局通关
宝刀“天津”村正	太刀	414	星天彗星 贰	给敌人造成的伤害上升5%	力119、体力120	生气1320、魂1712锻冶
鬼丸国纲	大太刀	416	水面月ノ轮	异常状态几率减半	力117、体力124	百姬第二结局通关
宝刀“青龙”村正	大太刀	463	鬼火岚 叁	无	力129、体力131	生气6272、魂7841锻冶
宝刀“白虎”村正	太刀	451	咒い弧月	获得经验值增加5%	力132、体力134	生气6209、魂7762锻冶
数珠丸恒次	大太刀	507	妖雷四ツ	低几率一击杀死敌人	力142、体力144	大和・魔窟（白）
宝刀“朱雀”村正	太刀	496	妖炎四ツ	体力+4	力145、体力147	生气6523、魂8154锻冶
宝刀“神风”村正	太刀	529	髑髅 叁	满腹槽的消化速度大幅加快	力155、体力157	生气6588、魂8235锻冶
宝刀“玄武”村正	大太刀	570	夜叉の舞 叁	力、体力+1	力161、体力163	生气6892、魂8616锻冶
宝刀“黄龙”村正	大太刀	590	严おろし	力+4	力167、体力169	生气6823、魂8529锻冶
宝刀“梦幻”村正	太刀	580	天地一闪 叁	居合斩的攻击力上升10%	力170、体力172	生气7228、魂9036锻冶
笼钓瓶村正	大太刀	628	影十文字 叁	高几率一击杀死敌人	力179、体力181	生气7300、魂9126锻冶
大典太光世	大太刀	645	镳鼬五ツ	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力184、体力187	伊势・魔窟（白）
大包平	太刀	636	疾风斩り 叁	异常状态无效化	力187、体力189	骏河・魔窟（白）
名刀“乡愁”村正	太刀	663	飞燕雀蜂	攻击力随着生气的增多而上升	力194、体力197	生气7565、魂9457锻冶
名刀“彗星”村正	大太刀	695	星天彗星 叁	居合斩发动的时间间隔缩短	力199、体力202	生气7489、魂9362锻冶
童子切安纲	太刀	687	迅雷	给敌人造成伤害的2%回复自己的生命力	力201、体力204	近江・魔窟（白）
名刀“时渡”村正	大太刀	724	真月天十六夜	给敌人造成的伤害上升5%	力208、体力211	生气7985、魂9982锻冶
胧村正	太刀	757	百鬼乱闪	力、体力+7	力222、体力225	生气8064、魂10081锻冶



TIPS “夜叉の舞/贰/叁”的效果分别是在5/7/9秒内令角色的攻击力翻倍；“霞隐れ”的效果则是3秒内无敌。

装饰

男女主角的装饰品无法共通，“仁王の腕轮”和“鸣神の腕轮”这两件神器都要通关后能得到。下表中标有两个地名的、如“美浓·伊吹山”，表明道具在该地区BOSS战前的子区域中。至于“屋内”和“井下”等场景，由于没有地图显示，玩家们探索时要格外留心。

名称	效果	入手方式（鬼助）	入手方式（百姬）
忍びの笼手	力+1	伊势·行商人	武藏·行商人
妖狐の笼手	力+2	美浓·伊吹山·宝箱（屋内）	骏河·东海道·宝箱
天狗の笼手	力+3	三河·行商人	信浓·行商人
空蝉の笼手	力+4	大和·大佛殿·宝箱	美浓·鸣神城·宝箱（屋内）
修罗の笼手	力+5	信浓·行商人	山城·行商人
八咫の笼手	力+6	骏河·富士山·宝箱	伊势·神路山·宝箱
鬼神の笼手	力+7	武藏·行商人	大和·行商人
龙神の笼手	力+10	骏河·BOSS雪之丞（通关后）	骏河·BOSS雪之丞（通关后）
忍びの带	体力+1	山城·行商人	相模·行商人
妖狐の带	体力+2	美浓·行商人	骏河·行商人
天狗の带	体力+3	远江·周智郡·宝箱	飞弹·乘鞍岳·宝箱
空蝉の带	体力+4	近江·行商人	美浓·行商人
修罗の带	体力+5	信浓·古战场·宝箱	山城·地狱·宝箱
八咫の带	体力+6	骏河·行商人	伊势·行商人
鬼神の带	体力+7	武藏·江户城·宝箱	大和·金刚山·宝箱（屋内）
龙神の带	体力+10	美浓·BOSS虎姬（通关后）	美浓·BOSS虎姬（通关后）
天狗の面	力&体力+1	美浓·宝箱	骏河·宝箱
修罗の面	力&体力+3	信浓·宝箱	山城·宝箱（屋内）
鬼神の面	力&体力+5	武藏·宝箱（井下）	大和·宝箱
龙神の面	力&体力+7	山城·BOSS大鬼（通关后）	山城·BOSS大鬼（通关后）
火鼠の衣	燃烧状态无效化	伊贺·宝箱	武藏·宝箱（井下）
水虎の鳞	中毒状态无效化	远江·宝箱	飞弹·宝箱
鬼の首饰り	异常状态几率减半	大和·宝箱	美浓·宝箱
龙の首饰り	异常状态无效化	骏河·宝箱	伊势·宝箱
达人の书	获得经验值增加5%	信浓·宝箱	山城·宝箱（屋内）
锁帷子	受到伤害减轻10%	武藏·魔窟（赤）	武藏·魔窟（赤）
乌头の毒药	低几率一击杀死敌人	飞弹·魔窟（蓝）	飞弹·魔窟（蓝）
石见の毒药	高几率一击杀死敌人	信浓·BOSS血狂毗沙门（通关后）	信浓·BOSS血狂毗沙门（通关后）
桧の数珠	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	尾张·魔窟（橙）	尾张·魔窟（橙）

名称	效果	入手方式（鬼助）	入手方式（百姬）
七宝の数珠	给敌人造成伤害的2%回复自己的生命力	大和·BOSS土蜘蛛（通关后）	大和·BOSS土蜘蛛（通关后）
丁子油	给敌人造成的伤害上升5%	三河·行商人	信浓·行商人
剑豪の鞘	居合斩的攻击力上升10%	伊势·行商人	武藏·行商人
剑圣の鞘	居合斩发动的时间间隔缩短	骏河·行商人	伊势·行商人
伊势の御守り	吸收魂时灵力槽的回复量上升	美浓·魔窟（绿）	美浓·魔窟（绿）
出云の御守り	吸收魂时灵力槽的回复量大幅上升	飞弹·BOSS一本踏鞴（通关后）	飞弹·BOSS一本踏鞴（通关后）
大和の灵药	每隔一段时间生命力自动回复1%	三河·魔窟（青）	三河·魔窟（青）
富山の灵药	每隔一段时间生命力自动回复2%	信浓·魔窟（白）	信浓·魔窟（白）
恶鬼の小皿	满腹槽的消化速度加快	甲斐·魔窟（白）	甲斐·魔窟（白）
大食汉の小皿	满腹槽的消化速度大幅加快	山城·魔窟（赤）	山城·魔窟（赤）
打出小槌	金钱获得量增加10%	远江·魔窟（黄）	远江·魔窟（黄）
わらしべ	道具获得率大幅上升	美浓·行商人	骏河·行商人
水晶の勾玉	魂的获得量增加5%	近江·行商人	美浓·行商人
翡翠の勾玉	魂的获得量增加10%	美浓·BOSS鹈（通关后）	美浓·BOSS鹈（通关后）
恶鬼の印	以减少最大生命力为代价，获得经验值增加10%	信浓·行商人	山城·行商人
修罗の印	以减少最大生命力为代价，获得经验值增加20%	相模·BOSS青坊主（通关后）	相模·BOSS青坊主（通关后）
忍びの足袋	遇敌率降低少许	伊贺·魔窟（紫）	伊贺·魔窟（紫）
隐遁の足袋	遇敌率大幅降低	山城·BOSS黑猿（通关后）	山城·BOSS黑猿（通关后）
鸣子	遇敌率上升少许	相模·魔窟（紫）	相模·魔窟（紫）
二系ぎの鸣子	遇敌率大幅上升	武藏·BOSS轮入道（通关后）	武藏·BOSS轮入道（通关后）
刀匠の小槌	攻击力随着刀数量增多而上升	武藏·行商人	大和·行商人
豪商の算盘	攻击力随着金钱的增多而上升	远江·BOSS小夜（通关后）	远江·BOSS小夜（通关后）
伊万里の大皿	攻击力随着生气的增多而上升	伊贺·BOSS大百足（通关后）	伊贺·BOSS大百足（通关后）
灵木の位牌	攻击力随着魂的增多而上升	伊势·BOSS雷神（通关后）	伊势·BOSS雷神（通关后）
鸣神の腕轮	使用奥义不消费灵力	伊豆·魔窟（白）	伊豆·魔窟（白）
仁王の腕轮	刀的攻击力固定为700	骏河·BOSS龙神（通关后）	骏河·BOSS龙神（通关后）



TIPS 三日月宗近、鬼丸国纲、童子切安纲、数珠丸恒次、大典太光世是有史料记载的名刀，在日本并称为“天下五剑”。



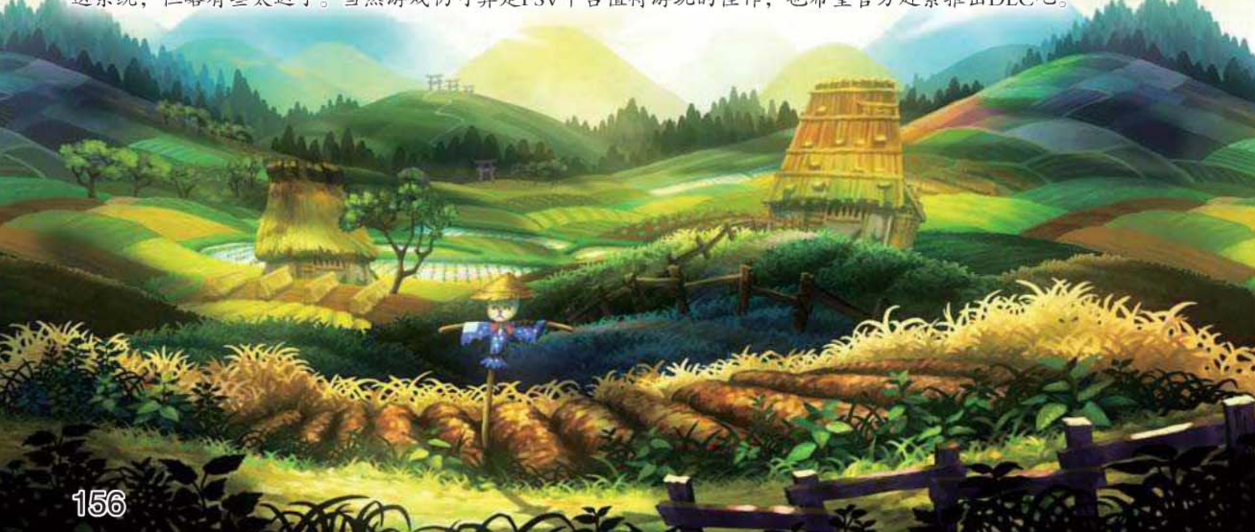
料理

以下是本作中全部自制料理的效果，即食型料理的附加效果在恶战时能够发挥重要的作用，前期推荐物美价廉的“白菜锅”，“鸭锅”则是后期压制BOSS的必备良品。

料理名称	料理效果	食材	所需书物	入手方式（鬼助）	入手方式（百姬）
にぎり饭	生命力+300、生气+600	米袋1	台所秘传の书1	山城・行商人	相模・行商人
风吕吹き大根	生命力+300、生气+1500，一定时间内防御力上升	大根1	台所秘传の书2	伊势・行商人	武藏・行商人
汤豆腐	生命力+400、生气+1800，一定时间内攻击力、防御力上升	豆腐1	台所秘传の书3	美浓・宝箱（屋内）	伊豆・宝箱
味增汁	生命力+500、生气+2100，一定时间内灵力回复率上升	油扬げ1	台所秘传の书4	美浓・行商人	骏河・行商人
芋煮込み	生命力+600、生气+2400，一定时间内攻击可吸收敌方生命力	芋1	台所秘传の书5	三河・行商人	信浓・行商人
烧き芋	生命力+600、生气+900	芋1	烧き物料理帖1	美浓・行商人	骏河・行商人
鱼の盐烧き	生命力+1200、生气+1600	岩鱼1	烧き物料理帖2	近江・行商人	美浓・行商人
烧きイカ	生命力+2500、生气+2000	イカ1	烧き物料理帖3	信浓・行商人	山城・行商人
白菜锅	生命力+200、生气+1200，一定时间内攻击力上升	白菜1	割烹のススメ1	山城・行商人	相模・行商人
雪见锅	生命力+800、生气+3200，一定时间内遇敌率上升	白菜1、大根2、豆腐1	割烹のススメ2	近江・行商人	美浓・行商人
杂炊	生命力+1000、生气+3600，一定时间内获得金钱量增加	米袋2、白带1、大根2	割烹のススメ3	大和・大佛殿・宝箱（屋内）	美浓・鸣神城・宝箱（屋内）
芋杂炊	生命力+1500、生气+4000，一定时间内道具入手率上升	米袋2、芋2	割烹のススメ4	信浓・行商人	山城・行商人
鸟杂炊	生命力+1800、生气+5000，一定时间内异常状态无效化	米袋2、鸟肉2	割烹のススメ5	信浓・古战场・宝箱（屋内）	山城・宝箱（屋内）
水炊き	生命力+700、生气+2800，一定时间内遇敌率下降	白菜1、鸟肉2	锅料理全集1	三河・宝箱（屋内）	甲斐・宝箱
鸭锅	生命力+2000、生气+6000，一定时间内灵力不减	大根1、豆腐2、鸟肉2	锅料理全集2	骏河・行商人	伊势・行商人
寄せ锅	生命力+3000、生气+7000，一定时间内奥义效果上升	白菜1、大根2、豆腐1、油扬げ12鸟肉1	锅料理全集3	甲斐・宝箱	伊势・神路山・宝箱（屋内）
ほうとう	生命力+4000、生气+8000，一定时间内获得复活1次的加护	白菜2、大根1、油扬げ1、芋2、鸟肉1	大锅料理帖1	武藏・行商人	大和・行商人
しゃぶしゃぶ	生命力+5000、生气+9000，一定时间内无敌	白菜2、豆腐1、シシ肉2	大锅料理帖2	武藏・宝箱（屋内）	大和・宝箱（屋内）
牡丹锅	生命力+6000、生气+10000，一定时间内生命力自动回复	白菜2、大根1、豆腐1、油扬げ2、シシ肉2	大锅料理帖3	相模・行商人	近江・行商人
ちゃんこ锅	生命力+9999、生气+15000，一定时间内获得经验值增加	白菜1、大根1、豆腐1、油扬げ1、鸟肉2、シシ肉2、岩鱼2、イカ2	大锅料理帖4	相模・行商人	近江・行商人

玩后感

《胧村正》浓郁的日式和风气息和出色的游戏素质在Wii时代就早已传开，这次移植PSV也让更多的玩家能够重温经典。流畅的动作、爽快的战斗、精美的料理、丰富的收集要素等等，都是本作的优点，而PSV版加入的自定义按键也比较贴心。不过游戏存在两个问题，一是重复的场景率较高，虽然具有纵深感的2D画面很美，但是发生场景挡住视线就不太应该了（雪之丞一段是个典型）；二是重复跑路太多，很多时候连跑几个场景什么都没有，再加上前面说的场景重复的问题，导致玩家在跑路的过程中倍感疲惫——虽然通关后能够开启祠堂传送系统，但略有些太迟了。当然游戏仍可算是PSV平台值得游玩的佳作，也希望官方赶紧推出DLC吧。





经过长时间的沉寂与延期，这款作品终于来到了玩家的面前。据奈须蘑菇本人所说，“想要将一般RPG做不到的要素全部装进去，就结果来说成为了一款集‘《Fate》系列’大成的作品。”这莫非就是延期的理由？前作作为一款RPG已经有着足够的份量，那么集大成的本作又有怎样的素质呢？

文 白菜　美编 Juxi

RPG	角色扮演	PSP
Fate/ 新章 CCC		
フェイト / エクストラ CCC		
Marvelous AQL	日版	2013年3月28日
1人	6279日元	无对应周边



操作方式

探索部分

操作	效果
方向键/滑杆	人物移动
○	确认/对话/调查/使用道具/文章前进
□	开启移动菜单/开启快捷菜单/文章履历
△	开启主菜单/文章快进
×	取消/跳跃
L	旋转视角/文章前进
R	旋转视角
Select	切换地图显示方式
Start	显示下一个目的地行动/持续文章快进

战斗部分

操作	效果
方向键	选择行动方式
○	确认/使用道具
□	开启快捷菜单/选择SKILL、CODECAST和ITEM
△	–
×	取消
L	逃走
R	自动选择克制敌人已开放的行动

重要设施

购买部

位于学校1F，可以购买各种消耗道具、礼装和服饰。每完成一个章节，可购买道具都会增加，记得每一章都去逛一下。

私人房间

位于学校2F廊下右侧尽头，可以与自己的从者进行对话，换装，查看情报MATRIX，浏览画廊。不参考攻略行进的话，私人房间最好时常去检查一下，以免错过重要对话。

樱迷宫

调查校庭的樱花树可以进入，是代替前作的月想海迷宫进行战斗与探索的场所。由于本作中的樱迷宫并没有进入次数限制，因此感觉等级不够时可以随时进入练级。每一层的敌人被击破后等上再久也不会复活，取而代之的是在切换楼层或读取存档后会立刻刷新，练级也方便了许多。本作即使在Normal难度以上也设置有回复之泉，调查后全回复HP与MP，并且还追加了存档功能，让迷宫探索更加人性化。

迷宫中敌人的大致行动模式会收录在后面的攻略中，其中A代表ATTACK，G代表GUARD，B代表BREAK，三种行动相克方式会在之后进行介绍。另外S代表SKILL（必杀技），E代表EXTRA（宝具），W代表WAIT（等待，有特定的敌人进行这个行动）。

地图解析

游戏中地图上标示的红色点为敌人，橙色点为开启后的宝箱，绿色点为回复点或中继点，粉色点为当前前往目标。而在攻略里附上的地图中，黄色点为宝箱所在位置，绿色点为回复点或中继点，蓝色点为陷阱。

主线推进方式

情报收集

该阶段大都在校舍内完成。当前应该完成的目标会显示在画面的正下方，或者在可行动时间内按下Start键即可随时查看。要求对话时目标角色头上会带有黄色对话框来提醒玩家，需要调查的重要物品也会标示出黄色的对话框。与主线无关的支线任务对话则以蓝色对话框来标示。

Mission

进入樱迷宫后，每一层迷宫中障壁需要获得对应角色的SG才能解除。SG全称Secret Garden，可以视为角色内心的秘密或隐藏的感情。迷宫的进行方式即是触发该角色的剧情，获得SG解除障壁，然后前往下一层。每取得3个SG后即可进入该角色的内心区域，展开BOSS战。



PUNISH TIME

BOSS战结束之后，要进入说服该角色内心的AVG部分。当选项前缀从绿色的“ANSWER”变为红色的“ATTACK”时，即代表PUNISH TIME正式开始。玩家要选择正确的选项攻破该角色的内心防线，选择错误的话则会扣除生命值，并重新回到之前的选项。生命值共有3点，全部扣除之后Game Over，不过可以立刻重新挑战，所以也不用太过担心。全部选择正确后结束PUNISH TIME，基本上也代表当前章节结束。



战斗系统

我方与敌方主要采取的行动方式分为三种，分别为ATTACK（攻击）、GUARD（防御）和BREAK（贯通），三种行动方式之间形成猜拳的相克关系，ATTACK < GUARD < BREAK < ATTACK。每个回合必须事先安排6次行动，安排结束按○确认后，从者将彻底执行你的指令。连续成功克制对手的行动时，将会形成CHAIN。CHAIN达到3次时，就会额外追加一次攻击，这次攻击将会必定命中毫无防备的对手。双方同是攻击指令或贯通指令相杀时，有可能无伤也可能双方都受伤，受伤时的伤害为双方的攻击力的一半。注意ATTACK撞上GUARD时，虽然会遭到反击，但仍然可以输出原本伤害的10%。

战斗的关键就在于尽可能选择克制对手的行动。为此必须先行了解对手的行动模式。与一种敌人战斗的次数越多，敌人所采取的行动模式就会越来越详细地表现在战斗画面右方，此时只要选择对应的行动就好。正文的攻略部分将会附上流程中全敌兵的行动模式，大家可以自行参考。但游戏中盘开始，敌兵的行动模式会突然大幅增加，攻略中收录的部分也会有无法涵盖的状况，还请谅解。



SKILL与CODECAST

战斗中选择行动时按下□键可以开启菜单，选择发动从者的SKILL（技能）和魔术师的CODECAST（魔术代码）。

从者的攻击SKILL可以克制所有通常行动，当危险的状况下无法确定对手的行动方式时，可以用攻击SKILL覆盖掉对手这次通常行动。注意非贯通系SKILL撞上GUARD时，伤害减为50%；而贯通系SKILL撞上GUARD时，伤害提升为120%。

CODECAST则是魔术师的攻击辅助方式，一回合仅能使用一次，效果取决于身上装备的礼装。CODECAST是非常重要的行动，运用得好的话可以补足从者的弱点，在不同的BOSS战中装备不同的礼装来应对，是十分重要的。另外CODECAST与ITEM（道具）的使用权相冲突，每回合只能二者择一。

BOSS战要点

BOSS战中除了对抗两人一组出战的魔术师和从者外，还新增了单独出战的人造女神复合英灵。从者的对抗方法和前作差不多，越是通过支线任务收集并开示他的MATRIX情报，就越能了解他的行动模式，其中部分魔术师的CODECAST和从者的SKILL发动还有着一定的关联性，可以从这个方面进行分析。详情请参照攻略中的记叙。人造女神复合英灵没有MATRIX情报，难度则是固定的，不受支线任务的影响。



从者战术全解析

游戏一开始玩家就要在4名从者中选择1名作为自己的搭档。以下就4名从者做一个详尽地分析与战术指南，请大家根据自己的爱好自行斟酌。一周目推荐SABER或ARCHER，二周目推荐GILGAMESH，三周目以后推荐CASTER。

另外游戏的难度选择为Sweet也不会对剧情或隐藏要素造成丝毫影响，不擅长本作战斗方式的玩家推荐选择Sweet。

SABER



特征

以物理攻击为主，全方面安定感拔群的从者。拥有稳定的攻防能力和实用的SKILL，不仅能通过增益BUFF提升通常行动的收益，还有大幅降低敌人攻击力的招式和自动复活的SKILL，生存力极强。推荐新手一周目选择她来熟悉系统。缺点是一回合内的瞬间最高爆发力稍劣于其他从者，以及缺少对宝具用SKILL，面对克制她的BOSS时偶尔会陷入苦战。

SKILL

技名	MP消耗	效果	习得条件
花散る天幕	30	对敌筋力伤害	Lv2
燃え盛る圣者の泉	20	自身ATTACK攻击力上升	Lv7
伤を拭う圣者の泉	30	自身BREAK附带HP吸收效果（伤害的1/2）	Lv12
黄金率・皇帝特权	–	战斗结束后道具获得率上升	Lv15
喝采は剑戟の如く	40	对敌筋力伤害	Lv19
三度、落阳を迎えても	50	死亡时自动复活一次	Lv23
剑术・皇帝特权	–	提升CHAIN连锁的伤害	Lv26
时を缠う圣者の泉	40	自身GUARD附带STUN效果	Lv30
童女讴う华の帝政	80	对敌筋力贯通伤害（宝具效果中）	Lv36
星驰せる终幕の蔷薇	100	对敌筋力伤害+燃烧	Lv38
招き荡う黄金剧场（宝具）	0	4回合以后可使用，对敌筋力贯通伤害并展开黄金剧场3回合。持续时间内敌方弱化	CHAPTER 樱的战斗中解禁

战术

Lv2早早就能学会攻击SKILL，因此可以在算不准对手行动的时候用SKILL压制过去，对杂兵战几乎没有难度可言。辅助系的SKILL也非常好用，“时を缠う圣者の泉”给自己的GUARD附带STUN效果，可以中断敌人下一手的行动，配合“伤を拭う圣者の泉”的HP吸收效果，会成为BOSS战中重要的回复方式。明显的弱点在于BOSS战时没有能够有效遏止对手SKILL或宝具的防御性SKILL，只能让Master用CODECAST予以补足，或是使用“三度、落阳を迎えても”给自己套上免死金牌。宝具“招き荡う黄金剧场”超强力，在宝具展开的回合中，“童女讴う华の帝政”的筋力贯通伤害是非常重要的输出来源。但此时MP的消耗也很大，要注意MP的管理。

新攻击SKILL“星驰せる终幕の蔷薇”伤害比起其他从者的最终SKILL不够看，但优点在于给敌人附加燃烧效果，三回合内敌人的通常攻击伤害减半，是难能可贵的保命SKILL。感觉体力回复跟不上时不妨试一试，特别是在刚刚复活过来时使用效果不错。

特殊重要对话

①各种换装后。
②消耗80000Sm后。
③消耗400000Sm后（可获得エリクサ–）。





ARCHER

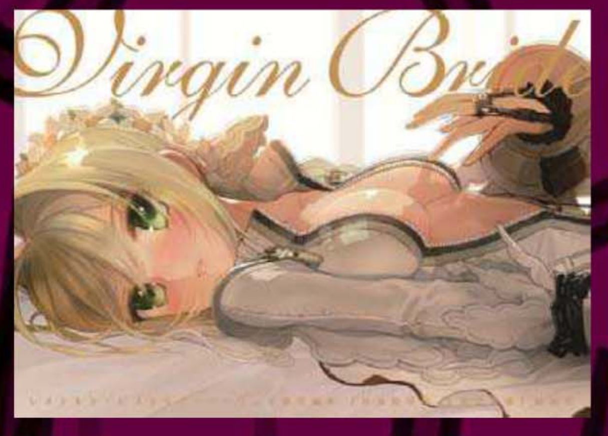
特征

在三大物理系职业中基础能力垫底，需要利用恰当的战术和SKILL来补足的从者。利用各种SKILL降低敌人的攻防，抵挡强力的宝具攻击，在拉锯战的最后以宝具带来的投影系SKILL大招爆发来一口气解决对手是铁板战术。一周目初期开荒虽然不如SABER那般势如破竹，但也比另外两人更值得推荐。



SKILL

技名	MP消耗	效果	习得条件
投影准备	10	投影精度上升1，强化投影伤害（投影精度上限为5）	初期拥有
赤原猎犬・耐久低下	30	对敌投影伤害+耐久低下（投影精度1）	Lv2
赤原猎犬・腕力低下	30	对敌投影伤害+筋力低下（投影精度2）	Lv10
构造强化	20	自身GUARD附带投影精度上升效果	Lv15
构造把握	–	战斗开始时投影精度上升1	Lv18
鹤翼三连	50	对敌投影伤害	Lv21
单独行动	–	战斗结束时HP小回复	Lv25
炽天覆う七つの圆环	60	该次行动造成的伤害和异常状态无效（投影精度5）	Lv30
伪・螺旋剑	70	对敌投影贯通伤害（投影精度3）	Lv33
永久に遥か黄金の剑	120	对敌投影伤害（宝具效果中）	Lv37
无限の剑制（宝具）	0	投影精度5时再次让精度上升后才达成发动条件，展开固有结界无限剑制3回合，固有结界持续时间内投影SKILL的威力大幅强化	CHAPTER 樱的战斗中解禁



战术

最基本的战术是用基础攻击削弱敌人的体力，在对方进行GUARD、WAIT或是使用辅助SKILL时以“投影准备”之类的辅助SKILL提升投影精度。由于投影精度关系到SKILL的使用权，因此一定要尽早提升完毕。初期没有攻击SKILL“鹤翼三连”做输出时会打得比较艰苦，由于“赤原猎犬”的异常状态附加取决于幸运值，因此免不了练级的过程。等到学会“鹤翼三连”后，用“赤原猎犬”降低敌人攻防后再以“鹤翼三连”输出就成了中期的战术。中后期习得对强力SKILL或宝具专用的完全防御技“炽天覆う七つの圆环”和贯通神技“伪・螺旋剑”后，ARCHER就正式成长为能够对应各种战局的多面手，稳定性也大幅提升。但是随之而来的MP问题也需要引起注意，特别是“炽天覆う七つの圆环”的高消耗，使得这招一定要用在刀刃上，一般的攻击SKILL还是自己扛下来比较划算。

后期宝具“无限の剑制”解禁后，其作为BOSS杀手的一面才真正展现出来。宝具固有结界展开期间投影SKILL的威力大幅上升（约原本的1.5倍伤害），配合之前施加“赤原猎犬・耐久低下”成功的话，可以达到原本两倍以上的爆发力。再加上本作的宝具中专用新SKILL“永久に遥か黄金の剑”，虽说消耗MP高达120，但威力绝对可以让人满意。宝具展开中“永久に遥か黄金の剑”（对GUARD以外行动）+“伪・螺旋剑”（对GUARD贯通）的连续轰炸，即使是神也秒给你看。不过宝具结束后投影精度会归零，就算轰炸完之后对手残血，ARCHER也会陷入无SKILL可用的情况。因此没有把握杀死对手时，不要随便使用宝具。

使用ARCHER最大的要点就是MP的管理。最重要的SKILL“炽天覆う七つの圆环”和“伪・螺旋剑”都是MP大户，不好好计划性使用的话，很可能面临展开固有结界后无招可放的窘境。回复MP的礼装“破戒の警策”可以说是常备。新被动SKILL“单独行动”让ARCHER在迷宫探索的杂兵中轻松了不少。

特殊重要对话

①各种换装后。
②完全胜利1次。
③完全胜利100次。



CASTER



特征

魔力成长快的法师型角色。拥有大量封杀敌人行动的攻击型SKILL，以及随时可以使用的高实用性防御SKILL，是典型性的大后期角色。但需要相当了解敌人的攻击手段，一旦选择出错，其纸装甲（本人云）就会受到毁灭级的打击。不推荐一周目选用。



SKILL

技名	MP消耗	效果	习得条件
咒相・炎天	30	对敌魔力伤害+对BREAK两次行动STUN	Lv2
咒相・冰天	30	对敌魔力伤害+对ATTACK两次行动STUN	Lv8
咒法・吸精	20	自身BREAK附带MP吸收效果（伤害的11.5%）	Lv13
咒相・密天	30	对敌魔力伤害+对GUARD两次行动STUN	Lv18
咒层・黑天洞	40	该次行动所受伤害减少80%+对SKILL MP吸收	Lv22
咒层界・怨天祝祭	30	次手行动魔力大幅上升	Lv25
増えるタマモちゃん	–	战斗结束后获得经验值提升	Lv27
魂息吹	–	战斗结束时MP小回复	Lv32
常世咲き裂く大杀界	80	对敌魔力伤害+猛毒（HP30%以下）	Lv36
咒法・玉天崩	100	对敌筋力贯通伤害（对男性必定会心一击）	Lv38
水天日光天照八野镇石（宝具）	0	一场战斗中使用9次SKILL后可以发动，该回合中使用SKILL后结算MP消耗为0	CHAPTER 櫻的战斗中解禁



战术

防御力比馄饨皮还薄，即使是满血，也有可能在一个回合内被干掉。越是打持久战越不利，因此要尽量追求SKILL连发快速击倒敌人。基本战术理念不是怎样熬过敌人的攻击，而是怎样不让敌人出手。前期“咒法・吸精”→三种“咒相”给敌人造成STUN→BREAK回收MP是基本循环战术，但是在开示敌人行动情报很少的情况下容易出意外，这也是一周目不推荐她的最根本原因。而在游戏终盘SKILL齐全的情况下，可以一面倒地压制敌人，属于典型的大器晚成。

中期习得防御SKILL“咒层・黑天洞”和辅助SKILL“咒层界・怨天祝祭”后，CASTER的基本战术就开始成型。“咒相”STUN→“咒层界・怨天祝祭”→“咒相”可以达成一个情报开示打出三手SKILL伤害的效果，运气好还能循环下去。对强力SKILL和宝具使用“咒层・黑天洞”，在大幅减伤的同时还能回收MP，是BOSS战时最为重要的防御+MP回收方式，对于纸装甲的CASTER来说可谓生命线。中后期习得习得“魂息吹”后，就彻底从MP不足的窘境中解脱出来。

宝具的效果对于MP消耗极快的CASTER来说是非常难得的神技。前作发动后“咒层界・怨天祝祭”配合“咒相”的连发就能打出不俗的伤害，更别提本作还有新攻击SKILL“咒法・玉天崩”。虽说伤害依存于筋力让人不禁有些扼腕，但实际上依旧是她全SKILL中的最顶级火力，（你这也算CASTER？）配合宝具效果五连发，自带贯通，等于能够无消耗轻易打出五位数的伤害。对男性的特效异常强大，不过本作男性BOSS也没几个就是了。另外宝具使用有一个很容易陷入的误区：“该回合中使用SKILL后结算MP消耗为0”是指SKILL发动后结算时为0消耗，也就是说顺序为“先发动再消耗”。如果当时的MP不够发动该SKILL，那么是出不了招的。这一点需要大家铭记。

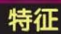
“常世咲き裂く大杀界”由于发动条件需要血量在30%以下，可以说发动之时几乎就要冒着生命危险。再加上宝具发动中“咒法・玉天崩”的高适用性，使得这招的存在价值变得非常微妙，总之是没有必要刻意控血去使用的SKILL。

特殊重要对话

①各种换装后。
②打开宝箱50个。
③打开宝箱100个（可获得エリクサ–）。



GILGAMESH



特征

基础综合能力为所有从者中最强，筋力成长甚至还高过SABER，SKILL的火力也是最高等级，宝具更是问答无用的大杀器。不过SKILL消耗MP过多的弱点和没有保命SKILL的短板，使其在攻守方面形成了绝妙的平衡。一周目选用他的话，初期必定会因为MP跟不上而陷入尴尬的境地，但是撑过去以后就会成为最恐怖的从者。



SKILL

技名	MP消耗	效果	习得条件
风を放つ	40	对敌筋力伤害	Lv2
岚を拂う	60	对敌筋力伤害	Lv8
黄金律	–	战斗结束后获得Sm上升（10%）	Lv12
エヌルタの灰油	20	自身筋力提升	Lv15
王律权ダムキナ	40	回合结束时MP小回复	Lv20
コレクタ–	–	战斗结束后道具获得率上升	Lv24
天の锁	80	对敌魔力伤害+麻痹	Lv27
王律权キシャル	50	该回合受到伤害减半	Lv31
王の财宝	100	对敌魔力伤害+两次行动STUN	Lv34
乖离剑・エア	150	对敌筋力伤害（HP30%以下）	Lv38
天地乖离す开辟の星（宝具）	0	5回合以后，敌人HP30%以下可使用，无视任何防御方式让敌人即死	CHAPTER 樱的战斗中解禁

战术

先要声明一下，上表中“王律权キシャル”和“乖离剑・エア”的效果并非小编写错，而是游戏中的BUG，使其真实效果与描述不符合。“王律权キシャル”的效果不止三手，而是整个回合；“乖离剑・エア”的贯通效果没有实装，实在是降低了极限控血打法不少的收益和灵活性。

由于SKILL耗油量太大，GILGAMESH的战术要以通常行动为主。前期习得的两个攻击SKILL虽然威力极大，也最好只在关键的时刻使用，两发以后哑火是经常的事，因此用他在一周目开荒其实还挺麻烦的。这个情况实际上要持续到中期习得“天の锁”后才能有所缓解，高攻击力不说，附带的麻痹效果在BOSS战中非常重要，只要成功就能主导战局优势。虽说MP消耗高达80，但还是值得去追求。

Lv31习得“王律权キシャル”后，GILGAMESH才可以打得稳定起来。需要打持久战、或者未开示行动较多时，回合初手使用这个SKILL，比起用这些MP放一个攻击SKILL更加安全。“王律权キシャル”和GUARD组合起来，可以将敌人贯通攻击以外的伤害降低到极点。配合“王律权ダムキナ”使用的话，可以降低不少消耗。这个战术大概在Lv40时可以成型，因为“王律权ダムキナ”的MP回复量为最大MP的10%，在Lv40时，回复量大概可以达到每回合40，抛开发动时消耗的40来，两回合可以增加80，几近等于一个MP大回复药。

“乖离剑・エア”燃油费远超其他从者的大招，当然威力也出类拔萃。但由于贯通效果没有实装，配合“王律权キシャル”的高防，将血控制在30%以下连发エア的战术也没有预期的高回报。因此在需要抢血的时候，还是连发魔力伤害的“王の财宝”更加理想，打出STUN后敌人也是任人宰割。但是要注意，“天の锁”的麻痹和“王の财宝”的STUN对于等级的依赖很高，不要过于相信它们的触发几率。对于没有后路的GILGAMESH来说，稳定才是最重要的。

宝具非常强大，只要满足发动条件，敌人必死。不管敌人是上了无敌、回了满血还是套了复活，全部无视。由于发动条件为第五回合后敌人HP不满30%，在宝具解禁后战术就基本固定了：前三回合尽量少用攻击SKILL，以高基础能力配合“王律权キシャル”+“王律权ダムキナ”拖延时间，然后看准机会补满MP连发“王の财宝”输出1～2回合，将敌人血量打掉70%，然后下回合发动宝具直接胜利。Master的礼装搭配应该以回复MP为主，可以一定程度上缓解GILGAMESH的燃油费。

特殊重要对话

①各种换装后。
②获得30000Sm。
③获得250000Sm。
④获得500000Sm。





流程攻略

游戏秉承了TM作品的一贯风格，拥有许多无迹可寻的死亡直通车，从选项上非常难以判断。因此玩家最好多准备几个存档以防万一。参考本篇攻略游戏的玩家，在选项上请尽量根据本文提供的选项来选择，红色字体的选项则一定要遵守，否则随时会有Game Over的可能性。

游戏有六线结局。可选的四个从者各自有自己的结局，将各自的SG达成到3即可进入。流程中满足一定条件后，在攻略樱迷宫19层时可以选择进入CCC结局，该路线的进入方式在二周目以后会在选项中进行提示。未满足从者路线和CCC路线的情况下，会进入通常结局。本攻略将以从者路线和CCC路线并进的方式进行撰写，玩家可以在关键分歧处通过S/L进行路线切换。想要进入通常结局，则记得在取得从者的SG3之前存档。不过其实通常结局的内容都包含在从者结局里，因此完全没有理由特地走这个结局就是了。

最后要注意的是，主人公尽量选择与从者相反的性别。与前作不同的是，本作中如果主人公与从者性别相同的话，有很多情节或对话选项会错过，其中似乎还包括某些重要情节……一周目从者推荐选择SABER（セイバ－）或ARCHER（ア－チャ－），二周目以后再考虑CASTER（キャスタ－）与GILGAMESH（ギルガメッシュ）。CASTER的防御力太低，在没有开示敌人攻击方式的情况下会打得非常艰辛；而GILGAMESH正好相反，基础能力虽然强，但在一周目初期缺少MP回复手段的情况下，SKILL消耗量太大不好掌控。而且他的视点总是超前玩家一步，会说出很多意味深长的近似剧透的发言，一周目的玩家绝对会看得一头雾水。



序

流程

从校庭前往校舍1F廊下发生剧情。

↓

进入校舍1F廊下左侧尽头的用具仓库，调查晃动的储物柜，依次选择“中の人、出てきなさい”、随意和“变だ”。

↓

前往校舍2F廊下发生剧情。

↓

进入2－A教室，选项随意选择。

↓

离开教室发生剧情。

↓

从校舍1F走廊右侧尽头前往花坛发生剧情。

↓

与花坛的远坂凛对话。

↓

前往校舍1F走廊前的升降口发生剧情，两个选项均随意选择。

↓

前往升降口发生剧情。

↓

一路触发剧情来到屋上。

↓

剧情后依次选择“………………”和“……来い、XX（从者的名字）……ッ！”。从者为GILGAMESH的情况下，选择“——忘れない”和“マスタ－として、命じる”。剧情后进入CHAPTER 1。

CHAPTER 1

隶属庭园

– Backyard of Eden –

流程

情报收集01

保健室里选项随意选择。

前往校舍2F廊下左侧1・2年教室发生剧情，根据从者不同发生不同选项。SABER、ARCHER与CASTER可以随意选择，GILGAMESH依次选择“贵方は、本当にわたしのサーヴァントか？”和**“おまえを信用する事はできない！”**

前往校舍2F廊下右侧生徒会室发生剧情，第一次选项随意选择，接下来将三个选项都选择一遍，最后选择“ここから脱出し、圣杯战争に复归する……？”

离开生徒会室，与校舍2F廊下左侧的间桐慎二对话。

前往校舍2F廊下左侧深处的3年教室，与讲台上的ガトー对话。

前往校舍1F廊下右侧尽头，进入用务员室发生剧情。

前往校舍1F廊下左侧尽头图书室前，与杀生院キアラ对话。

回到生徒会室发生剧情，触发Mission 01。

Mission 01

与生徒会室的樱对话，获得回复道具“エーテルの块”。

前往校庭发生剧情，调查樱花树进入樱迷宫。

探索樱迷宫01F，发生与凛和LANCER相遇的剧情，选项选择**“一时撤退する”**，离开樱迷宫。



情报收集02

进入校舍2F廊下右侧尽头的私人房间（マイルーム）。从者为GILGAMESH的情况下追加选项，随意选择。

前往生徒会室发生剧情。

前往校舍1F左侧尽头与杀生院キアラ对话。

回到生徒会室发生剧情，选项随意选择，触发Mission 02。

Mission 02

【CCC路线】与生徒会室的レオ对话。之后购买部会出现售价98000Sm的“月海原学园旧女子制服”，买来以后与生徒会室的樱对话。（一周目金钱不够的情况下，在后面的Mission 03有挣钱的机会。）

前往校舍1F廊下，购买部和□键快捷移动菜单开放。

进入樱迷宫01F。在最东边的拷问房间发生剧情，选择“いや、违うと思う”。

在迷宫拷问房间的北边遇到凛，与STACCATO进行强制战斗。

回到障壁附近发生剧情，选项随意选择后与LANCER强制战斗，一回合后战斗结束。本战注意将从者的攻击SKILL夹杂在选项之中，覆盖掉对手的通常攻击选项，以免被形成EX额外攻击而秒杀。其余行动选择G比较安全。

剧情后获得凛的SG1，障壁解除，从中继点（チェックポイント）回到校舍。

前往私人房间，选择“1日を终える”，确认SG“自意识过剩”，从者的SG开放。



情报收集03

前往生徒会室，选项随意选择。

前往校舍1F廊下右侧尽头用务员室发生剧情，触发Mission 03。

Mission 03

前往樱迷宫02F。

与凛的剧情发生后，一周目建议先离开迷宫回到校舍，与生徒会室的ユリウス对话五次，获得800Sm。接着与レオ对话，选择“100000Sm貸してください！”即可获得100000Sm。这是完成CCC路线中购买制服的机会。



留下2000Sm，将其余金额全部用光。如果从者是SABER，顺便前往私人房间，还可以看到消耗80000Sm后的特殊对话。

※如果是二周目继承了金钱，就不要用光了，否则得不偿失。

回到樱迷宫02F，将2000Sm投入左侧的机器，门番SCHERZO会变成弱小的SEARCHER，可以轻松解决。如果不投入钱也可以直接挑战，SCHERZO的行动模式只有后记的三种，Lv6左右就能击倒，其他从者可以类推。



击倒门番后ガウェイン会出现讨债，选择“素直に返す”就会被收走100000Sm，所持金不够的情况下就会清零。如果选择“このままくれてもいいと思う……”就会与ガウェイン战斗，一周目的能力值是无法取胜的，战斗后不止被收走100000Sm，从者的HP也会变为1。如果战胜了ガウェイン，所持金钱会保持。



继续前进发生剧情，强化门番SCHERZO再次出现，有Lv8左右的从者可以挑战，当然也可以投入2000Sm将其弱化。



击倒门番后继续前进来到障壁前发生剧情，选项随意选择，获得凛的SG2，障壁解除。



选项随意选择，从中继点回到校舍。



前往私人房间，选择“1日を終える”，确认SG“拜金主义”。





Mission 04

与生徒会室门前的慎二对话，选项随意选择。

前往樱迷宫03F。一路探索前进追赶凛，发生第四次剧情后与BRAINEATER强制战斗。

来到最北边切换场景后继续前进发生剧情，选择“隷属のヒロイン願望”，获得凛的SG3。从中继点回到校舍。



与校舍1F左侧尽头的杀生院キアラ对话，触发Mission 05。



Mission 05

前往樱迷宫03F的GOAL POINT，即将面临BOSS战，先做好存档和回复。与杀生院キアラ对话，选择“问题ない、行こう！”。



剧情对话发生，选项全部随意选择，进入对LANCER的BOSS战。

战胜后进入PUNISH TIME。关于SG的三个选项依次选择“拜金主义”、“テンプレーション”和“隷属愿望”。之后依次选择“正气に れ、资本主义の…犬め！”、“自觉はあるはずだ！”、“まるでコブタの鸣き声だな！”、“だったら最后まで责任持て！”和“自分にも他人にも严しいのが、远坂だ”。

完成PUNISH TIME后发生剧情，进入CHAPTER 2。

樱迷宫情报



敌人

SEARCHER

行动模式
BBBBBB
AAAAAA
GGGGGG
BBABBA

DOGMA

行动模式
ABBABB
BBGBBG
BBABBA
AABAAB

STACCATO

行动模式
SBBABB
SBAABB
SAAAAA
SAABBB

行动模式
SAGGAA
BBABAS
BGGGGS
ABABBS



敌人

SCHERZO

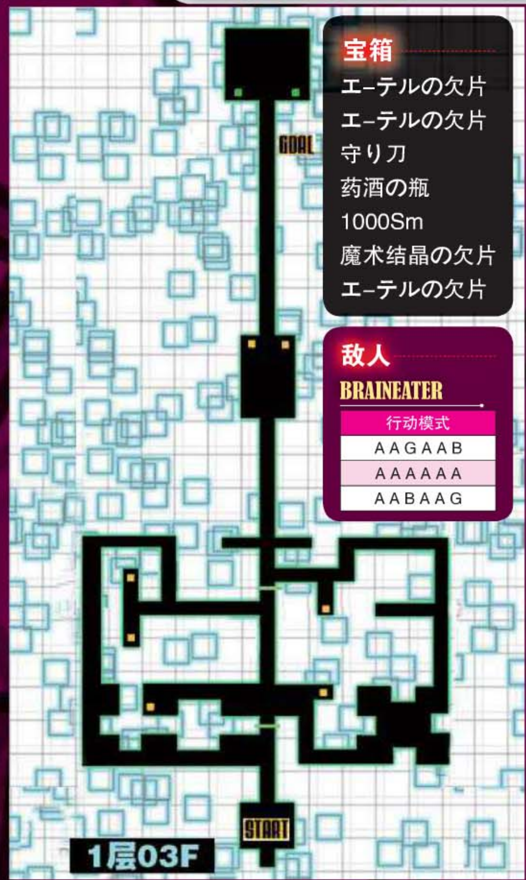
行动模式
AABAAB
AAAAAA
AABBAA

UROBOROS

行动模式
BBGBBG
GGAGGA
GBBGBB

ENIGMA

行动模式
BABBAB
BGBBGB
BBGBBA
AGABAB



敌人

BRAINEATER

行动模式
AAGAAB
AAAAAA
AABAAG

BOSS战

LANCER（HP 2129）

行动模式	行动模式
ABAGGA	SABGGB
AGGABA	SBAGGA
BABGGB	SGGABA
BGGBAB	SGGBAB
AGGABS	AGGAEA
BABGGS	ABAGGE
BGGBAS	BABGGE

攻略说明

第一场BOSS战还是比较简单的，LANCER的攻击模式不算多，而且使用SKILL的时机也很固定。攻击型SKILL“绝顶无情の夜间飞行”只会在回合的第一手使用，而且大都有凛的攻击配合，可以将其视作提示，用“守り刀”的CODECAST无效掉或者防御住。HP削减至60%左右后会在回合的最后一手使用每回合回复HP的SKILL“鲜血は汤水の如く”，不过基本属于杯水车薪。当看到令咒标记发光，凛的攻击又出现在第5、6手时，就要注意宝具（其实不是真正的宝具）“彻头彻尾の龙头蛇尾”的发动，用“守り刀”提前STUN掉，或者做好回复进行防御，以SABER为例的话，基本要保证HP在350以上才算安全圈。



计算监狱
- Girl's Side Laboratory -

流程

情报收集01

前往生徒会室门前发生剧情，选项随意选择，触发Mission 01。

Mission 01

离开生徒会室，与校舍2F阶梯前的女性NPC对话两次发生剧情。

↓

【CCC路线】前往校舍1F廊下左侧的保健室，与樱对话。

↓

前往私人房间，画廊模式（ギャラリー）解放。与从者发生重要对话。

↓

前往校舍1F廊下右侧，与藤村大河对话两次，启动老虎任务，要求获得重要道具“无限伸缩式梯子”（可在05F获得）。

↓

进入樱迷宫04F，一路前进发生剧情，选项随意选择。

↓

剧情后回到生徒会室，触发Mission 02。



Mission 02

前往校舍1F廊下左侧尽头与アンデルセン对话，选择“アンデルセンについて”可以开示アンデルセン的MATRIX。

↓

前往樱迷宫04F探索，前进至中央发生剧情，要求完全胜利三次（战斗中一次也没有出错，可以使用SKILL）。

↓

完成完全胜利后开门继续前进，与ガトー对话，选择“今は探索が優先だ”，所有红色机关门解除。

↓

记得先回收入口附近的宝箱，然后来到北边的拷问房间场景发生剧情。选项依次选择“そんなの望んでない！”、“ならない！”、“まったくしていない！”、“ぜんぜん良くはない！”和“これは、ラニの求める理想像にすぎない”，获得ラニ的SG1，障壁解除，从中继点回到校舍。

↓

前往私人房间，选择“1日を終える”，确认SG“管理愿望”。

Mission 03

前往生徒会室发生剧情。从者为GILGAMESH的情况下，选项选择“いや、それは違う”。

↓

进入樱迷宫05F，调查铁门后除下一件礼装后继续前进。

↓

【CCC路线】在地图西南角发生BB频道剧情，选项选择“なぜセンパイと呼ぶ？”，获得BB的SG1。

↓

调查第二扇铁门后除下全部礼装后继续前进，并在前方区域的宝箱中获得重要道具“无限伸缩式梯子”。

↓

调查第三扇铁门，依次选择“脱ぐ”、随意和“おそろいだね、ラニ”，获得ラニ的SG2，障壁解除，礼装锁定解除。

↓

靠近中继点发生与LANCER的一回合强制战斗，记得在战前先装好礼装。由于已经战斗过一次，开示的情报相当多。她的第一手会使用强化GUARD的SKILL“龙鳞は绝壁の如く”，而最后一手会使用攻击SKILL“绝顶无情の夜间飞行”，因此在最后一手时用CODECAST进行回复，然后进行防御就万无一失了。

↓

从中继点回到校舍，前往生徒会室获得从者服装。

↓

前往私人房间，换装系统（クローゼット）解放。换上新服装（前作服装）后与不同的从者发生不同的特殊对话，若出现选项均可随意选择。从者为GILGAMESH的情况下没有新服装。

↓

选择“1日を終える”，确认SG“露出癖”。

Mission 04

前往生徒会室与樱对话获得道具“魔术结晶の块”。

与校舍1F廊下右侧的藤村大河对话，用“无限伸缩式梯子”交换“タイガー式壁装饰”。

进入樱迷宫06F，与心之壁前的ラニ对话发生剧情。

继续前进后发生BB频道剧情，脱离道具“リターンクリスタル”无法使用。此后道路上会出现陷阱，标识是4个喷口排列成方形，前进时注意辨识。散发出绿色波纹的毒陷阱虽然踩上去伤害不高，但是对MP造成的伤害比较麻烦。散发出黄色波纹的麻痹陷阱则会对战斗造成影响，最好等其效果解除了再继续前进，或者在战斗中用礼装或道具解除异常状态。注意跳跃的距离无法跨越正常陷阱的长度，但是如果该陷阱的90度方向上有通路，则可以跳过。

击破守门的敌人FANTASIA后开启红色机关门继续前进，回收宝箱后来到地图中央，看到BB后发生强制战斗。敌人ARCHER.B是前作二回战的对手，对策方法也完全一样。首先他的每回合第一手行动必定是G，而偶数回合必定会在第二手使用SKILL“毒蛇の一滴”或是“矢尻の毒”，让我方进入麻痹或毒异常状态，因此战前最好装备上礼装“愈しの香木”来回复异常状态。攻击型SKILL“茂みの棘”会在回合的第三手使用，注意留个心眼防御。不过他本身的HP并不多，又不会使用宝具，总的来说注意回复就能轻松取胜。

击败ARCHER.B后打开面前的宝箱，获得重要道具“チェスセット”后强制回到校舍，回到私人房间。

情报收集02

前往校舍2F廊下左侧与间桐慎二对话。

前往校舍2F廊下左侧尽头的3年教室与ガトー对话。

前往校舍1F廊下左侧尽头与杀生院キアラ对话。

前往校舍1F廊下右侧尽头的用务员室，发生与ジナコ的剧情。

前往生徒会室与在场的4人对话，触发Mission 05。

Mission 05

进入樱迷宫06F，与心之壁前的ラニ对话，选择“チェス、好きなの？”，剧情后强制回到校舍。

与校庭的间桐慎二对话，触发Mission 06。

Mission 06

进入樱迷宫06F，与心之壁前的ラニ对话，剧情后强制回到校舍。

前往校舍1F廊下右侧尽头的用务员室，发生与ジナコ的剧情，触发Mission 07。

Mission 07

进入樱迷宫06F，与心之壁前的ラニ对话。

剧情后获得ラニ的SG3，强制回到校舍，前往生徒会室触发触发Mission 08。

Mission 08

【CCC路线】前往校庭与樱花树下的樱对话，选择“みんなのために”或“君が辛そうだから”。

进入樱迷宫06F，做好存档和回复后，与心之壁前的杀生院キアラ对话，选择“今すぐラニの心に入る”。

剧情对话发生，随意选择即可。剧情后进入对LANCER的BOSS战。

战胜后进入PUNISH TIME。关于SG的三个选项依次选择“管理愿望”、“露出癖”和“最强厨”。之后依次选择“の-ぱんメサイアコンプレックスめ！”、“自分自身を见つめるんだ！”和“そんなラニが好きだからさ！”

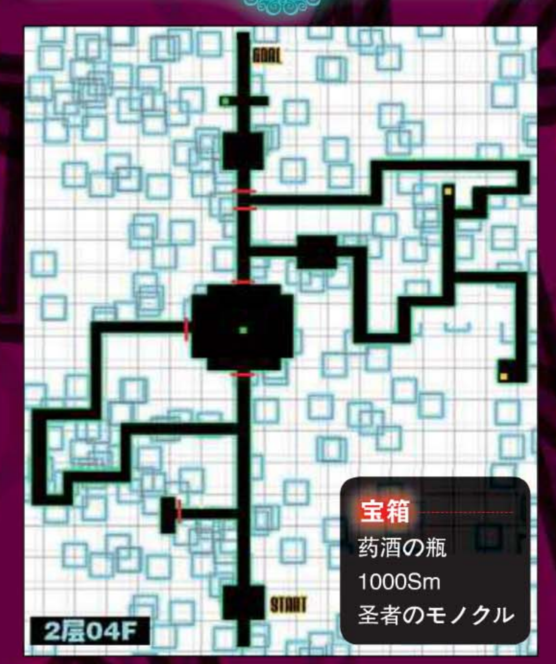
完成PUNISH TIME后，心之壁解除，从新的道路进入下一层发生剧情。

剧情后强制回到校舍，前往生徒会室发生剧情。

前往私人房间，选择“1日を终える”，进入CHAPTER 3。



樱迷宫情报



宝箱
药酒の瓶
1000Sm
圣者のモノクル

敌人

SOLITUDE

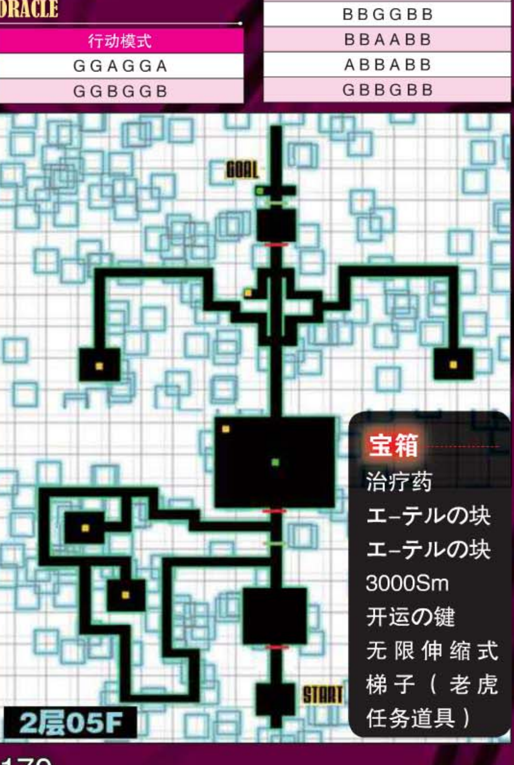
行动模式
BBABBA
BBGBBG
AAGAAG
AABAAB
BABBAB
ABAABA
GGABBA
GGAAGG
GGBBGG
BGGBGG
AGGAGG

ORACLE

行动模式
GGAGGA
GGBGGB

RICKRACK

行动模式
BBABBA
BBGBBG
BBGGBB
BBAABB
ABBABB
GBBGBB



宝箱
治疗药
エ-テルの块
エ-テルの块
3000Sm
开运の键
无限伸缩式梯子（老虎任务道具）



敌人

BLOODLESS

行动模式
AABBAA
BABBAB
ABAABA
BAAAAB
BAABAA

SLYER

行动模式
BBABBA
BBAGGA
BBGBBA
BBGBBG
GGABBA
GGAGGA
GGBGGB



宝箱
药酒の瓶
3000Sm
治疗药
3000Sm
天狗の扇
エ-テルの块
チエスセット

敌人

FANTASIA

行动模式
AAAABG
ABGABB
ABGABG
ABGAGB
AGSBAA
ASSBAA
BAABAA
BBAGAA
BBGAAA
BGAAGS
BGGBAA
SABAAG
SBABBA

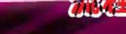
ARCHER.B

行动模式
GASBBB
GBSBBB
GASGGG
GBAAAB
GBAAAS
GBAGGG
GBSBBB
GSABBB
GSAGGG
GSBGGG
GSGAAA
GSGGGA
GSGGGB
GSGBBB

CHAPTER 3

爱憎唇红

– Alter Ego / M –




流程

情报收集01

【CCC路线】进入校舍1F廊下左侧的保健室发生剧情，获得重要道具“櫻の药”。选项随意选择。

进入生徒会室发生剧情，选项随意选择。BB频道剧情后触发Mission 01。

Mission 01

【SABER路线】前往私人房间，与SABER对话，依次选择“……どっちも好き……？”和“ハーレムとは关系のないマスター？”，获得SABER的SG1。



前往私人房间，与从者有重要对话。

前往购买部购买3个“カレーパン”（新装饰品到货）。

前往校舍1F廊下右侧与藤村大河对话，触发老虎任务，要求获得重要道具“プラチナつるはし”（可在07F获得）。

前往校舍1F廊下右侧尽头，与ガトー对话，触发寻找“猫のキーホルダー”的事件。

前往校舍1F廊下左侧与男子生徒对话两次，用“カレーパン”×3交换重要道具“猫のキーホルダー”。

前往生徒会室，将“猫のキーホルダー”交给ガトー，剧情后开示カルナ的MATRIX。

前往校舍1F廊下左侧尽头的图书室，调查图书《人鱼姬》。

【GILGAMESH路线】进入樱迷宫任意一层，累计消耗10个道具后，回到校舍进入图书室，调查图书《ギルガメッシュ叙事诗》。然后前往私人房间，选择“情报マトリクス”，观看ギルガメッシュ的情报后，与他进行重要对话，选项随意选择，获得GILGAMESH的SG1。

BOSS战

LANCER（HP 6000）

行动模式
ABAAGB
ABGAGA
AGAABA
AGAABG
AGBABA
AGBABG
BABBAG
BAGBGA
BGABAB
BGABAG
BGABGA
BGABGB
GABGAG
GABGBA
GAGGBG
GAGGBG
GBGGAG
GBAGAG
GBGGAG
ABGABS
ABGAGS
AGAAGS
BABBAS
BABBGS
BAGBGS
BGBAGS

行动模式
BGBBAS
GABGBS
GBAGAS
GBGGAS
GBGGBS
ABAABS
ABGAGS
AGBABS
BABBAS
BABBGS
BGBBAS
GABGBS
GAGGAS
GAGGBS
GBAGBS
GBGGAS
GBGGBS
SABGBG
SBGABA
SBGABG
AGAABE
BAGBAE
BGABAE
BGABGE
GABGBE
GAGGBE
GBGAAE

攻略说明

第二次与LANCER交战，攻击模式开示了三个，也不难对付。第一回合初手ラニ必定给LANCER增加耐久，而LANCER也会在最后一手使用强化GUARD的SKILL“龙鳞は绝壁の如く”，该SKILL持续时间为三回合，效果结束后的第三个回合又会再次使用，如此循环。因此当看到初手ラニ使用CODECAST的话，就是本回合LANCER会使用“龙鳞は绝壁の如く”的证明。攻击SKILL“彻头彻尾の龙头蛇尾”固定在回合初手使用，“绝顶无情の夜间飞行”固定在回合最后一手使用，但是两个攻击SKILL不会同在一个回合里出现。当看不到ラニ初手使用CODECAST的时候，就要防备这两个SKILL，做好防御。



HP降至50%以下，令咒标识会点亮，LANCER的宝具“龙鸣雷声”必定在该回合的最后一手发动，配合ラニ在最后一手的CODECAST增加魔力，能造成1000左右的贯通伤害并追加麻痹的效果，注意回复（发动前的对话中，LANCER会说出“OK”的字样。由于是贯通伤害，防御就不必了）。宝具使用后的下个回合很可能会有攻击SKILL追加攻击，建议立刻解除麻痹状态，以免事故死。

Fate/新章 CCC

进入樱迷宫07F，调查路上带有“？”标识的物品。接下来的三个选项全部随意选择。

强制回到校舍，前往生徒会室。

前往校舍1F廊下左侧尽头，与杀生院キアラ对话，选项随意选择，触发Mission 02。

Mission 02

进入樱迷宫07F，前进发生剧情，追赶白色的少女。记得回收西北角的老虎任务道具“プラチナつるはし”。

来到红色机关门前与TRILL强制战斗。TRILL在初手和最后一手都有可能使用SKILL，行动规律几乎没有，建议初手和最后一手注意防御和回复，中间用SKILL压制过去。

来到迷宫尽头发生剧情，选项依次选择“待て、と声をかける”、**“……潰すって、どこで？”**和“あの胸に关する秘密に违いない”，获得パッションリップ的SG1，障壁解除，从中继点回到校舍。（第二项不小心选择到“できるものならやってみろ！”，接下来再选择“……挟むって、どこで？”的话，还能挽救回来。）

前往私人房间，选择“1日を终える”，确认SG“ブレストバレ－”。

Mission 03

【CASTER路线】前往购买部购买重要道具“クダヨケ”（10000Sm），然后与校舍1F左侧尽头的アンデルセン对话。

调查过图书《人鱼姬》的前提下，与校舍1F左侧尽头的アンデルセン对话，开示アンデルセン的MATRIX。

再次与アンデルセン对话两次，选择“キアラについて”，获得杀生院キアラ的SG1。



前往校舍1F右侧廊下，与藤村大河对话，用“プラチナつるはし”交换“タイガ－式窗装饰”。

前往生徒会室发生剧情。

与生徒会室的樱对话，获得回复道具“エ－テルの大块”。

进入樱迷宫08F发生剧情，该阶的道具全部透明化。探索迷宫时参考后文给出的地图，打开宝箱收集4个“分割デ－タ”。

集齐4个“分割デ－タ”后强制返回校舍。

前往生徒会室，剧情后触发Mission 04。



Mission 04

进入樱迷宫08F，沿着被破坏的红色机关门前进，继续探索迷宫。

在东南角最后一个可视宝箱处可以获得服饰“男子学生服/女子学生服”。

发生剧情，选项选择“见ているといじめたくなる”，获得パッションリップ的SG2，障壁解除。

接下来依次选择“待てぃ、と声をかける”、“BBが夺った记忆はどこか寻ねる”和“いや、彼女とは战えない”，与FUGO强制战斗。（最后一项选择“いや、それより话をしよう”的情况下，将不会与FUGO战斗。）

从最东南角的中继点回到校舍。从者为GILGAMESH的情况下，选项选择**“……契约は切らない”**。

【CASTER路线】前往私人房间与CASTER发生重要对话，选项随意选择，获得CASTER的SG1。

前往私人房间，选择“1日を终える”，确认SG“被虐体质”。

Mission 05

前往生徒会室发生剧情，之后与ユリウス对话。

前往校庭发生剧情，之后进入樱迷宫09F。在粉色的雾中从者受到的伤害会增大，特别是选择CASTER为从者的情况下，应当极力避免在雾中战斗。对闪避没有自信的话，可以用礼装“空气击ち/一の太刀”来麻痹敌人的行动。

调查路上带有“？”标识的物品，获得重要道具“ダストデータ”。

继续前进来到中央的红色机关门前，接触CRESCENDO进行战斗。CRESCENDO的攻击力极高，不明确的招式一定要用SKILL压过去。胜利后解除红色机关门。

继续向北边前进发生剧情，与パッションリップ对话，选择“战いに来た”会与她进行一回合战斗。パッションリップ会在第三手使用“微笑むサロメ”来增加能力值，然后在第四手使用攻击SKILL“密室は钓钟の箱”来造成伤害+高几率麻痹。因此我方在第五、六手会陷入麻痹状态，并且无法用道具解除。对策为防御她的攻击SKILL后，立刻对从者进行HP回复，挨过剩下的攻击。又或是用礼装“守り刀”的CODECAST对第四手SKILL造成麻痹。战斗结束后会获得她的MATRIX。（如果选择“话をしに来た”则不会进行战斗，当然也不能获得她的MATRIX。Mission 06中还有一次与她战斗的机会，如果再次错过，则将永远无法完成她的全部MATRIX。）

从中继点回到校舍，前往生徒会室，触发Mission 06。

Mission 06

与ラニ对话，购买部追加礼装“オシリスの砂尘”，售价9000Sm，尽快将其购入。

进入樱迷宫08F，一直向粉红色标识所在地前进，追踪三次后会出现选项，依次选择“じっとしている”和“话しかけてみる”。（Mission 05如果没有与她战斗，选择“话しかけてみる”就会发生战斗；Mission 05如果有跟她战斗过，那么选择“话しかけてみる”就不会发生战斗。）

强制回到校舍，前往生徒会室。

前往校舍1F廊下右侧尽头的用务员室，选项依次选择“お愿い、助けてジナコお姉ちゃん！”或“ジナコはまだ本气になっていないだけ”、“それでもいい”、“かならず守る”、“それが交换条件なら”和“…………………………”即可说服ジナコ。当中任意选错一项，请参见下条。

上面的选项出错后，必须前往购买部购买プレミアムロールケーキ（售价2000Sm）交给她才能继续交谈。依次选择“お姉ちゃん、どうしても……だめ？”、“それでもいい、ジナコはXX（自己的名字）が守る！”、“记忆を见つけたら持っていっていいから！”和“…………………………”即可说服ジナコ。当中任意选错一项，就继续买蛋糕去吧。

说服ジナコ后前往生徒会室，选项随意选择，触发Mission 07。

Mission 07

前往私人房间，与从者有重要对话，根据从者不同出现选项也不同，可随意选择。从者为GILGAMESH的情况下没有选项。

进入樱迷宫09F发生剧情，追踪地图上的粉色标识两次，然后前往北边切换场景的中继点前。

剧情发生后，选项选择“『神经过敏』……？”获得パッションリップ的SG3，障壁解除。之后的选项随意选择。

与心之壁左侧的ジナコ对话，然后调查地面带有“？”标识的物品，获得重要道具“记忆データ”。

从中继点回到校舍，前往生徒会室发生剧情。

前往私人房间，选择“1日を终える”，确认SG“神经过敏”。

Mission 08

进入樱迷宫09F，与杀生院キアラ对话，选择“今すぐリップの心に入る”。**战斗前必须装备礼装“オシリスの砂尘”**，并尽量多多购入从者MP回复道具。

选项随意选择，进入BOSS战。

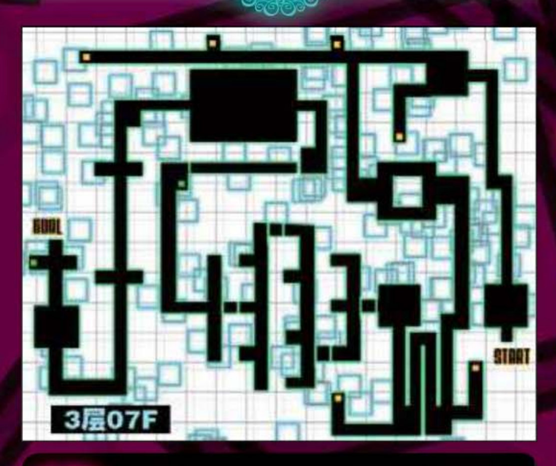
【CCC路线】战斗胜利后，依次选择“…………それは、できない”和“……トドメを刺さない”。不想进入CCC路线则直接参考下条。

战斗胜利后，选择“SGでリップを追い诘める”进入PUNISH TIME。关于SG的三个选项

依次选择“ブレストバレー”、“被虐体质”和“神经过敏”。之后依次选择“いや。君は人间じゃない”、“それだけ、なんて话じゃない……！”、“おまえは、最期まで一人のままだ”和“それは决して、爱ではない”。

剧情后前往10F，笔直前进后遇到ジナコ，进入CHAPTER 4。

樱迷宫情报



宝箱

エ−テルの块	灵酒の瓶
魔术结晶の块	プラチナつるはし（老虎任务道具）
魔术结晶の欠片	
5000Sm	

敌人

TWITCH

行动模式
AABAAG
AAGAAB
ABAABA
AGAAGA
BBABBG
BBGAAB
BGBBGB

ALPHAOMEGA

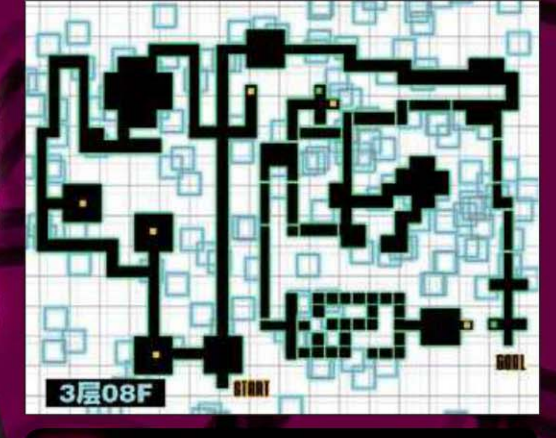
行动模式
ABBGGA
ABGGBA
ABBBGA
BBAGBB
BGBGBG
BGGGGB
GGABBA
GGBGBB
BGGGGB

TRILL

行动模式
AABBBS
ABAABA
ABAGBA
ABAGBB
ABBABA
ABGABG
BABGAB
BABBAB
BBAABA
BBABBS
GBAABA
SBABAS
SBBBAS
SGGSBB

TUMBLEHORN

行动模式
AABGAA
BBAGBB
GAAGAB
GAGGBG
GABGAB
GBAABG
GBAGBA
GBBBBA
GBBGBA



宝箱

分割デ−タ	分割デ−タ
分割デ−タ	エ−テルの块
分割デ−タ	男子学生服/女子学生服

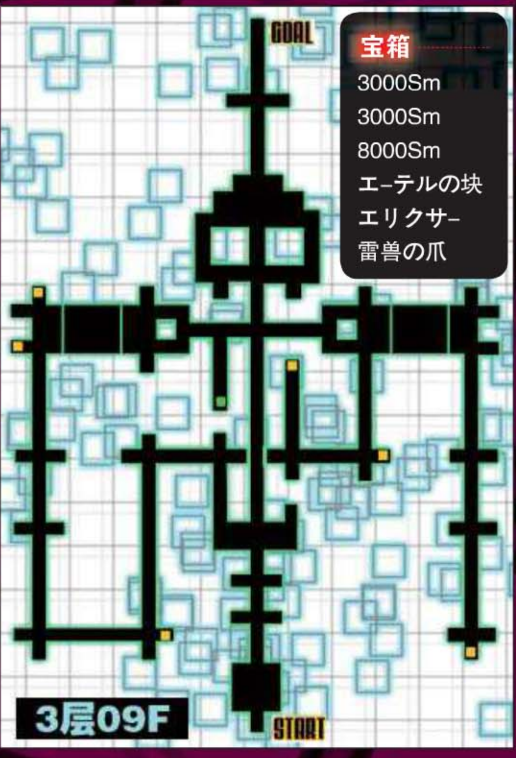
敌人

ABUSER

行动模式
ABBAGG
ABGABG
BABGAG
BGBGBG
GBAGBA
GBBGBA
GBGBGB

FUGA

行动模式
SAGGBB
AABAAB
AABAAG
AAGAAG
BBGBBG
BBABBA



宝箱

3000Sm
3000Sm
8000Sm
エ−テルの块
エリクサ−
雷兽の爪



敌人

ABSOLUTE

行动模式
AABAAB
AABABB
AABAAG
AABGBB
AAGAAB
AAGAAG
ABAABA
ABAABG
ABBBGA
ABGABA
ABGABG
AGBBAA
AGBBGA
BAAABB
BAAAGB
BBAGAA
BBABAA
BBABBA
BBABBG
BBGBAA
BBGBBA
BGAABB
BGAAGB

ONSELAUGHT

行动模式
ABGGBA
ABAABA
ABBAGB
AGAABA
AGBGGB
BGBBAB
BGBBGB
BGAABA
GABBAG
GBGGAG
GBGGBG

CRESCENDO

行动模式
ABAABA
ABAAGA
AGAAAA
AGAABA
AGAAGA
BABBAB
BABBGB
GAGGAG
GAGGBG
GBGGAG
GBGGBG



BOSS战

ALTEREGO（HP 11285）

行动模式
EGBGWG
EAGAWG
EABGWB
EGAGWG
EBGBWA
EBGAWA
SBABWB
AGSSAG
AGGSGB
AGSWAG
BAWWBG
BGWWGB
BGWWBG
BGBAWB
BGABWB
BGWSGB
BSABAB
GGBGBS
GAASBG
GWGAGW
GWABAW
GSABAW
WGBGWA
WGABWG
BWABAB
BWBABS
BWAASS



攻略说明

パッションリップ拥有超高的攻击力，这场战斗的回复方面非常重要，稍有疏忽就可能被秒杀。她的行动有几个明显的特征：首先在第一回合的初手必定会使用宝具“死が二人を断つまで”，该SKILL为筋力超高伤+即死效果，一定要以礼装“オシリスの砂尘”的效果来对抗，同时进行防御，并立刻进行回复。第一回合使用宝具后，每隔五个回合就会再次使用，同样是在回合的初手，“オシリスの砂尘”效果持续时间为三个回合，一定要算准回合数，不要跟回复的时机重合，否则就是即死的下场。另外她的行动中W（等待）特别频繁，几乎可以说是每回合都至少有一次（有时还会两次），使用宝具的回合必定在第五手进行等待，计算行动时可以将这一点考虑进去。

HP在30%以上时，パッションリップ只会使用宝具、辅助SKILL“堕ちるサロメ”和攻击SKILL“ヨナカ–ンを笼に”。“堕ちるサロメ”只会在后三手使用，效果为给BREAK攻击增加降防效果，“ヨナカ–ンを笼に”只会在前三手使用，效果为筋力伤害+ATTACK封印。HP降至30%以下后，将不再使用宝具，转而追加“微笑むサロメ”→“密室は钓钟の箱”的两手连续技，“密室は钓钟の箱”会造成筋力伤害+两手STUN，让我方的后两手无法行动，非常危险。因此即使没有宝具的威胁，“オシリスの砂尘”的异抗效果也建议不要停。



CHAPTER 4

麻醉城塞

- Sick/Home Sink -

流程

情报收集01

【ARCHER路线】前往私人房间，与ARCHER对话，选择“……またとないチャンスだ。揺さぶろう”，获得ARCHER的SG1。

购买部入货新服装。从者换装后会有重要对话。

前往校舍1F廊下右侧与藤村大河对话，触发老虎任务，要求获得重要道具“わくわく水泳用品”（可在12F获得）。

前往生徒会室发生剧情，两次选项都随意选择。触发Mission 01。

Mission 01

与生徒会室的樱对话，获得回复道具“魔术结晶の大块”。

离开生徒会室发生剧情，根据从者不同选项也不同，出现的选项均可随意选择。从者为ARCHER的情况下没有选项。从者为GILGAMESH的情况下没有该剧情。

前往私人房间，与从者有重要对话，根据主人公性别不同选项也不同，选项均可随意选择。（从者的名字只会出现在主人公与从者性别相异的情况下，CASTER不会出现自己的名字。）

前往校舍1F廊下左侧尽头与アンデルセン对话，选择“ジナコについて”，开示カルナ的MATRIX。

前往校舍1F廊下左侧尽头图书室，调查图书《裸の王样》。

再次与アンデルセン对话，选项随意选择，开示アンデルセン的MATRIX。

进入樱迷宫10F，探索至红色机关门前，调查木牌。

探索至东边巨型红色障壁前发生剧情，选择“思い切ってとび入む”。

继续前进与ジナコ发生剧情，选择“おとなしくSGを渡してくれ”发生与カルナ的一回合战斗。如果之前没有漏下支线任务，那么应该已经开示了カルナ相当多的情报。他在初手和第四手会使用攻击SKILL“梵天よ、地を覆え”，特别是第四手会配合ジナコ的CODECAST增加魔力，威力暴增一倍，一定要好好防御住，并及时进行回复。

战斗结束后第一项选择“完败です……もう胜てる気がしません”，第二项随意，最后选择“本当は、知ってほしかったんだ”，获得ジナコ的SG1，障壁解除。

从中继点回到校舍，前往私人房间，选择“1日を终える”，确认SG“きょげんへき”。

Mission 02

前往生徒会室发生剧情。

【CCC路线】进入校舍1F廊下左侧的保健室发生剧情，选项随意选择。

进入樱迷宫11F，来到中央遇到カルナ，选项随意选择。

依次与最北边、最西南角和最东南角的ジナコ对话，选项随意选择。

返回中央与カルナ对话，选项随意选择。

前往该层西北角宝箱正西边，调查带有“？”标识的房屋模型，选择“调べてみる”，获得“ひみつの键”。

返回中央与カルナ对话，一路前进后发生剧情，选项随意选择，获得ジナコ的SG2，障壁解除。

从中继点回到校舍，前往私人房间，选择“1日を终える”，确认SG“ひとりぼっち”。



Mission 03

前往生徒会室发生剧情。

与生徒会室的凛对话。

前往校舍1F廊下左侧尽头与杀生院キアラ对话，获得杀生院キアラ的SG2。

进入樱迷宫12F，该层的特征是利用传送阵来移动，相同颜色的传送阵会相互转移。转移的路径会标识在后文的地图上，大家可以参照着前进。不要忘记回收宝箱中的老虎任务道具“わくわく水泳用品”，以及打开红色机关门前的机关。

发生与ジナコ的剧情后，回到该层迷宫的入口发生剧情。

从入口返回校舍，与1F廊下右侧的藤村大河对话，用“わくわく水泳用品”交换“タイガー式ランプ”。

回到12F入口与ガトー对话，选择“いいですよ”，触发Mission 04。



Mission 04

前往ジナコ所在之处发生剧情。

前进至红色机关门前与CAPRICCIO进行战斗，注意它的SKILL会造成麻痹。

来到西北角迷宫尽头切换场景，在心之壁前发生剧情，选项随意选择。获得ジナコ的SG3，障壁解除。

从中继点回到校舍，前往私人房间，选择“1日を終える”，确认SG“しののろい”。之后的选项随意选择。从者为GILGAMESH的情况下没有选项。





Last Mission

前往生徒会室发生剧情。

与生徒会室的ラニ对话。

前往校舍1F廊下左侧尽头图书室，调查图书《マハーバーラタ》，开示カルナ的MATRIX。

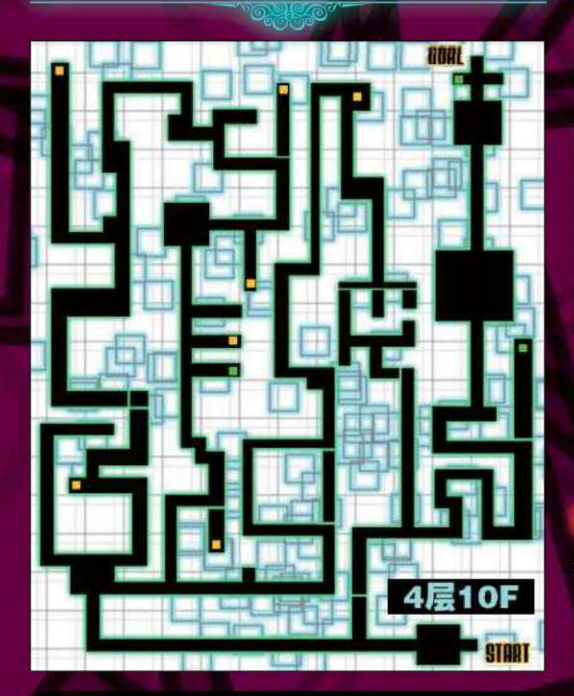
进入樱迷宫12F，记得回收场景切换前西北边障壁后的宝箱，然后再与杀生院キアラ对话，选择“すぐにジナコの心に侵入する”。

选项选择“いや。自暴自弃には付き合えない”和“ガトーに‘ありがとう’と言ってほしい”，展开BOSS战。

战胜后进入PUNISH TIME。关于SG的三个选项依次选择“きょげんへき”、“ひとりぼっち”和“しののろい”。之后依次选择“うそつけ、死にたくないクセに！”、“动くニートもいるらしいぞ！谢れ！”、“しょうがないだろ驮肉、自己责任だっ！”、“だがそれがいい。需要はある”、“そこまでにしておけよジナコ”或者“このエロ女！この胸はなんだ！”，最后选择“自分で自分にダメだしするな！”

前往下一层，剧情后进入CHAPTER 樱。

樱迷宫情报



宝箱

リタ–ンクリスタル	隐者の镜
エ–テルの块	エ–テルの块
魔术结晶の块	エ–テルの大块
6000Sm	

敌人

PEEPER

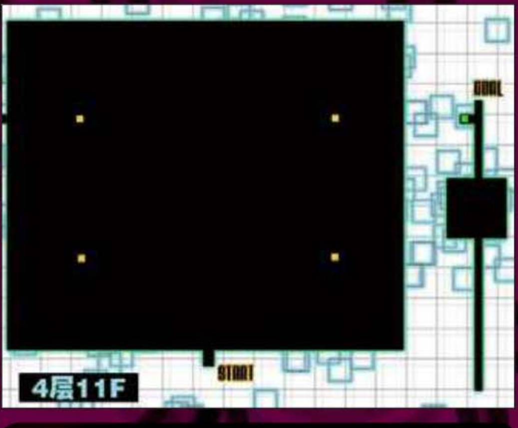
行动模式
AABBAA
AAGBAA
AABAAA
AABGAA
ABABAB
AGBBGA
BBABBB
BBGBBB
BGBGBG
GGAGBG
GGBAGG
GGBGGG
GGABGG
BBBBBB
BBGGAA
BBAABB
BBAAGG
BBBGGG
BBBBBA
GGGGGG
GGAAGG
GGBBGG
GGAABB
GGGAAA
GGGBBB

STRONGHOLD

行动模式
AAAAAA
AAGGBB
AAGGAA
AAAGGG
AABBGG
BAAABA

PRICKBUBLE

行动模式
AAGBBG
ABABAB
ABAABB
ABBABB
AGGBGG
BBAABB
BABAAB
GGGBBB



宝箱

6000Sm	魔术结晶の块
灵酒の瓶	エ–テルの大块

敌人

FANATIC

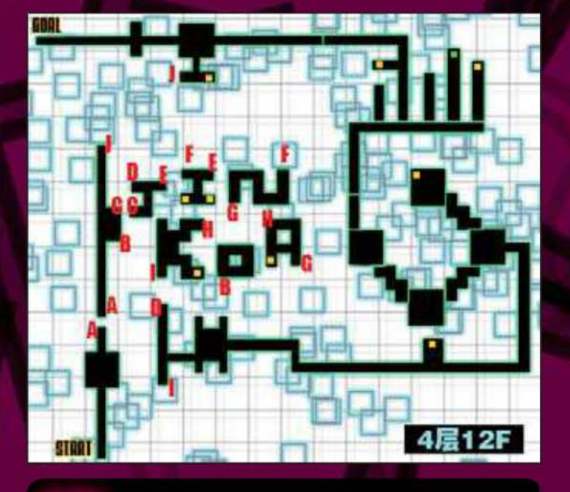
行动模式
BGGBGG
GGBBGG
GGBGGB
GGAGGA
GAAGBB
GGAAGG
GAGGBG
AAABBB
BAAAAB
BABABA
BAABAA
BABBAB
BBABBB
GABGBA

HOPELESS

行动模式
ABAABA
ABBBBA
AABBAA
AABGBA

COMPOSITION

行动模式
BGGBBG
BBGGBB
BABGAB
SAAAAA
SGAAGG



宝箱

6000Sm	エ–テルの大块
エ–テルの块	治疗药
リタ–ンクリスタル	灵酒の瓶
わくわく水泳用品（老虎任务道具）	空气击ち/二の太刀
	エリクサ–

敌人

MASTICATOR

行动模式
AAAAAA
AAABBA
AABAAG
AABBAA
AAGAAB
BABBAB
BAAGAA
GAAAAG

CAPRICCIO

行动模式
AAAAAB
AAABBA
AABAAS
SAAAAA
SAAABB
SAABAB
SBAABB
SGAAGG

BOSS战

LAUNCHER（HP 17275）

行动模式
SABSGB
SABAGB
SAGGGG
SABSAB
SGBSAB
SGGGBB
SGAGGA
SBABGE
AGBSAB

行动模式
ABAGAG
AAAAAB
AGGAGG
AGGAGA
ABBSAB
GGAGGG
GAGGGA
GGAGAG
GAGGAG
GABAGB

攻略说明

本战强烈建议装备礼装“**オシリスの砂尘**”，并尽量多多购入从者MP中回复道具。**カルナ**第一回合初手必定会使用辅助SKILL“日轮よ、具足となれ”，提升自己的耐久。强化效果持续三回合，效果结束后的下个回合初手必定再次使用该SKILL或直接用攻击型SKILL“梵天よ、地を覆え”来攻击，如此反复。如果看到强化效果未消失时，回合的初手是S，又或者第二手或第四手是S，那么就是“梵天よ、地を覆え”的攻击，而且极可能一回合出两次，因此在无法确定对方行动的时候（特别是第四手），建议以防御为主。

HP降至50%以下时令咒会点亮，下回合的第六手必定使用宝具“日轮よ、死に随え”，效果为魔力即死级伤害，一定要注意防御和回复。在使用宝具后**カルナ**的攻击力提升，防御力下降，并且在下个回合第六手必定会使用新的攻击SKILL“梵天よ、我を咒え”，发动后接下来的两个回合，都会受到无法防御的0～6次随机附加伤害，这才是他最恐怖的地方。即使用“守り刀”的麻痹效果中断，下个回合的第六手也会再次使用。不过“梵天よ、我を咒え”被归类为异常状态系攻击，可以被礼装“**オシリスの砂尘**”彻底封杀，而且这招不生效的情况下，**カルナ**就会不断重复第六手发动这个SKILL的行动，而不会使用其他任何SKILL，这就是歼灭他的机会。

本战中**ジナコ**除了使用提升魔力和削减我方从者MP的CODECAST外，还会使用封印从者SKILL两回合的CODECAST，非常危险，因此建议“**オシリスの砂尘**”的效果尽量不要断。



CHAPTER 樱

– BAD END –

流程

选项选择“XX（从者名）、そこにいるか？”

↓

一直前进发生剧情，选项随意选择。

↓

继续一直前进，发生大段剧情，进入“无垢心理领域”。

↓

笔直前进遇到自己的从者，选项随意选择。

↓

前进发生与BB的剧情。

↓

继续一直前进，大段剧情后选择“来い、XX（从者名）——！”

↓

与REQUIEM强制战斗，本战宝具解禁。战胜后进入CHAPTER 5。



CHAPTER 5

血々纯洁

- Iron Maiden Princess -



流程

情报收集01

剧情后前往私人房间。

【ARCHER路线】前往校舍2F廊下左侧尽头3年教室，与男子生徒对话，选择"买った！"（3600Sm），然后回到私人房间与ARCHER发生重要对话，剧情后获得ARCHER的SG2。**（选择男性主人公的情况下，不想进入ARCHER路线，就不要触发该事件。）**

前往校舍1F廊下右侧与藤村大河对话，触发老虎任务。

前往校舍2F廊下左侧1・2年教室，与男子生徒对话。

向藤村大河报告，获得"タイガ-式壁装饰2"和回复道具"浓缩エ-テル"。

前往生徒会室，剧情后选择"はいすみません！！"

获得剧情礼装"生徒会长の腕章"，触发Mission 01。

Mission 01

前往私人房间，与从者有重要对话。

【GILGAMESH路线】前往校舍1F左侧尽头的图书室，调查图书《ギルガメッシュ叙事诗》。然后前往私人房间，选择"情报マトリクス"，观看ギルガメッシュ的情报后，与他进行重要对话，选项随意选择，获得GILGAMESH的SG2。（图书阅览要求是使用SKILL一定次数以上，打到现在应该都满足条件了。如果没有满足，就去樱迷宫里连发SKILL吧。）

前往校舍1F左侧尽头的图书室，调查《マッチ卖りの少女》。

与校舍1F左侧尽头的アンデルセン对话，开示他最后的MATRIX。

进入樱迷宫13F，发生与エリザベ-ト的剧情，第一项选择"新しいマスタ-は谁なの？"，第二项随意。

穿过西南边的大庭院，立刻会跟ORATORIO展开强制战斗。之后回到前面的大庭院，击倒3只ORATORIO。

继续前进与SHINJI-TANK强制战斗，慎二的CODECAST会配合SHINJI-TANK的SKILL使用，让我放陷入麻痹后遭到无防备的一击，因此一定要抢先打断SKILL，或是在之后进行回复。

战斗胜利后第一项随意选择，接着依次选择"自分は、あなたの秘密を知っている——！"和"恋爱脑！"，获得エリザベ-ト的SG1，障壁解除。

调查中继点发生与メルトリリス的剧情，之后的选项随意选择，与メルトリリス进行一回合战斗，全程防御撑过去。（女主人公+ARCHER的情况下情节有所不同，但选项依然是随意选择。）

获得メルトリリス的SG1，开示メルトリリス的MATRIX。

之后强制回到校舍，前往私人房间，选择"1日を终える"，确认エリザベ-ト的的SG"恋爱脑【スイ-ツ】"和メルトリリス的SG"加虐体质"。

情报收集02

前往校舍2F廊下左侧尽头发生剧情。

前往校舍1F廊下左侧尽头与アンデルセン对话两次，按顺序依次选择三个选项。

与购买部的言峰对话发生剧情，暂时无法购买道具。

前往生徒会室，触发Mission 02。（非CCC路线的情况下，可以获得重要道具"樱印の胃肠药"。）

Mission 02

【CCC路线】前往校舍1F廊下左侧保健室发生剧情，前两项随意选择，第三项选择“サクラメントを让渡する”（消耗20000Sm）。

前往樱迷宫14F发生剧情（记得先回收13F入口处左侧障壁后的宝箱）。

前进后发生剧情，选项随意选择。（剧情后Master MP会减少……）

前进至红色机关门前与RAPSODIA战斗，胜利后红色机关门解除。

继续前进发生剧情，选项随意选择。（剧情后Master MP减半……）

前进至最后的餐桌，选项随意选择，获得エリザベ—ト的SG2，障壁解除。（剧情后Master MP为1……）

从入口处向北边前进的中继点回到校舍，前往私人房间。

【SABER路线】与SABER进行重要对话。

【CASTER路线】与CASTER发生重要对话，选项随意选择，获得CASTER的SG2。

选择“1日を終える”，确认エリザベ—ト的的SG“料理好き【爱妻愿望】”。

Mission 03

前往生徒会室与樱对话，获得回复道具“樱の特制弁当”。

进入樱迷宫15F，来到最北边的障壁前发生剧情，强制回到校舍。

情报收集03

前往生徒会室发生剧情。

前往校舍1F廊下左侧尽头，与杀生院キアラ对话，触发Mission 04。

Mission 04

进入樱迷宫15F，来到中央回复之泉处与杀生院キアラ和アンデルセン对话，剧情后强制回到校舍。

前往生徒会室发生剧情，触发Mission 05。

Mission 05

与凛和ラニ对话，选择“大丈夫、行こう！”进入樱的电脑体内世界“少女ノ深层”。注意这个迷宫不能用リターンクリスタル归还。

发生与エリザベ—ト的剧情后，开始解谜。三种颜色的机关对应三种颜色的门，红色机关启动后能够开启红色机关门1道，蓝色机关启动后能够开启蓝色机关门2道，黄色机关启动后能够开启/关闭黄色机关门1道，但同时会关闭/开启另1道黄色机关门。这个迷宫主要是解谜，就不奉上地图了。第一个解谜区域按照红→红→红→蓝→黄的顺序启动机关即可通过（记得在开启黄色机关前回收宝箱）。

继续前进，发生与エリザベ—ト的剧情，选项随意选择。

第二个解谜区域先回收两个宝箱，然后按照黄→红→黄→蓝→蓝→黄→红→黄的顺序启动机关即可通过。

与半路上的慎二对话。

最后的解谜区域按照红→黄（回收左上宝箱）→黄→红（回收右下宝箱）→红（回收左下宝箱）→黄→蓝→红→红→黄→黄的顺序启动机关即可通过。

发生与エリザベ—ト的剧情，获得エリザベ—ト的SG3。

继续前进调查心之壁，选择“突入しよう”，展开与エリザベ—ト的BOSS战。

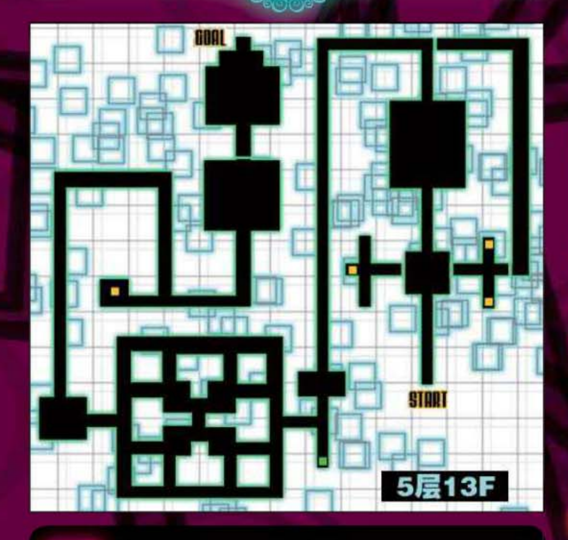
战胜后进入PUNISH TIME。关于SG的三个选项依次选择“恋爱脑&料理好き”、“头痛持ち”和“纯洁”。之后依次选择“骚ぐな/おだまり、なんちゃってアイドル！”、“生きているものに永远はない！”、“大人になって、恋をすれば良かったんだ”和“……驮目だ。君は、永远に救われない”。

返回迷宫入口发生剧情（所有的机关门解除，有没回收的宝箱可以回收），强制回到生徒会室。

前往私人房间，进入CHAPTER 6。



樱迷宫情报



宝箱

远见の水晶玉	7000Sm
エリクサ–	魔术结晶の块

敌人

NEMESIS

行动模式
GGSSGG
GGAGGA
GGGAGG
GGBGGB
GGSSGG
GSGGSG
SGGSGG
AGGAGG
BGGBGG
GGAABB
GGGAAA
GGGBBB

STRONGHOLD

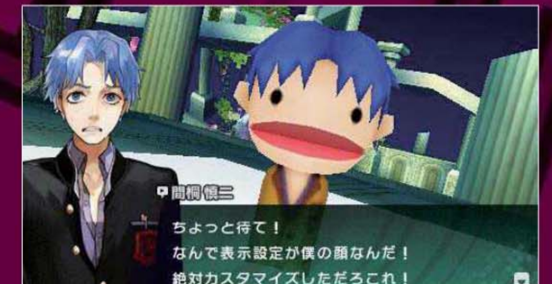
行动模式
AAAAAA
AAGGBB
AAGGAA
AAAGGG
AABBGG
BAAABA
BBBBBB
BBGGAA
BBAABB
BBAAGG
BBBGGG
BBBBBA
GGGGGG
GGAAGG
GGBBGG

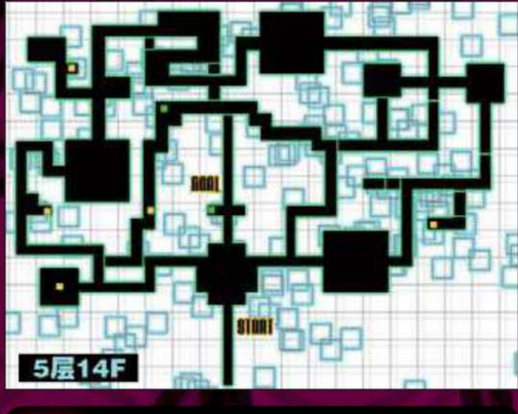
ORATORIO

行动模式
GGAGGA
GGBGGB
GGGGGG
GGGBGG
GGSSGG
BGGAGG
BGGGGG
SGGSGG

SHINJI-TANK

行动模式
AAAGGG
AAABBB
AABBGG
AAGGBB
AAGGAA
BBBAAA
BBGGBB
GGGAAA
GGGBBB
GGAAGG
SBBBBB
SAASBB





宝箱

エ–テルの大块	リタ–ンクリスタル
7000Sm	7000Sm
	纯银のアンクレット

敌人

TELLTALE

行动模式
BABGAG
GAGBAB
GBBGBS
SBBBGG
SBBGGG
SBGABG
SBGBBG

WINDBURN

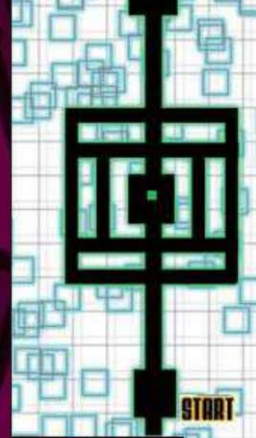
行动模式
AAGAAG
AABAAS
AAGGBB
BBGBBG
BBABBS
SABAAG
SBABBG

DESTRUCTION

行动模式
AABAAB
BABGAB
GBBABG
GBAGBA
GBAABG
GABGAB
SABGAS
SAGGBS
SBAGBS

RAPSODIA

行动模式
BABAAB
GABGAG
GBAABB
GBAABG
GBAGBG
GBGGBG
SABGAS
SAGGBS
SGGGBS



PHILOPHOBIA

行动模式
SAAAAG
SAABBG
SAAGGB
SAAGGA
SBBAAB
SBBGGB
SBBGGA
SBBBBG
SBBBBA
SGGGGB
SGGGGA
SGGBBA
SGGAAB

少女ノ深层

宝箱

治疗药	エ-テルの大块
エ-テルの大块	8000Sm
魔术结晶の块	浓缩エ-テル
神酒の瓶	恶魔の黑衣

敌人

HEATHAZE

行动模式
AAGABB
AAGBBB
AAGAAS
AABAAB
AABAAS
BBABBA
BBABBS
BBGBBS
SABAAB
SABAAG

RECKLESS

行动模式
AAAAAB
ABAABA
ABBBBA

行动模式
BAABAS
BAAAAB
BABBAB
BBAAAB
SABBAA

DESPOT

行动模式
SABAGS
SABABS
SABAAB
SABGBS
SBGBBG
ABGABB
BBGAAA
BAAAGS

BOSS战

BERSERKER（HP 26346）

行动模式	行动模式
ABSABA	BGSBAB
ABAGGE	BGSBBB
ABBEBA	BSBGGB
AAAGSB	BABGEB
ABAGGA	BEABGB
ABAGGE	GBEGAG
ABAGSA	GAAGBG
ABBABG	GABGBA
ABGAGA	GAGGAB
ABGAGB	GAGGBA
ABSAGA	GAGGSB
AGAABG	GAGSBG
AGBAGB	GBEGAA
AGBEBA	GBEGBG
AGGABA	GBGSGG
AGSABA	GBSAGB
AGSAGB	GGBGSA
AGSGGB	GSBAGB
AGGAAA	SABGGB
BABGGB	SBGABB
BAGBGB	SGBGGB
BGGBAB	SGGABA



攻略说明

エリザベ-ト一开始就处于能够使用宝具“鲜血魔嬢”的状态，除了确定不会在回合初手使用外，高几率在第一回合的第二手或第六手就会使用，魔力贯通伤害（1500左右）+诅咒中毒效果（回合结束时受到200～700随机伤害，持续三回合），再加上其他几手的高伤攻击，HP不在2000以上，并及时进行回复或解除诅咒的话，相当难撑过去。SKILL方面也很难对付，除了保持原有的攻击SKILL“彻头彻尾の龙头蛇尾”（筋力伤害＋对GUARD STUN）以外，还追加了攻击SKILL“不可避不可视の兔狩り”（筋力伤害＋麻痹）、“拷问は血税の如く”（筋力伤害＋HP吸收），以及辅助SKILL“恋爱梦想の现实逃避”（在接下来的三手通常行动中无条件胜利）。因为BERSERKER化后攻击力原本就大幅提升，还有攻击SKILL附带的异常状态，再加上“恋爱梦想の现实逃避”发动后经常反制我方的行动（选好了对策后被反将一军秒杀掉是家常便饭），所以本战的基本战术是要防止她发动SKILL。强烈建议装备礼装“生徒会长の腕章”，看到SKILL就用CODECAST封印掉，不管是什么SKILL都赚。由于エリザベ-ト发动SKILL的时机非常随机，所以本战需要一点点运气，看不见的行动以防御优先。宝具在使用后的八个回合后会再次使用，一定要速战速决。



CHAPTER 6

快乐临界
- Alter Ego/S -

流程

情报收集01

【GILGAMESH路线】前往校舍1F左侧尽头的图书室，调查图书《ギルガメッシュ叙事诗》。然后前往私人房间，选择“情报マトリクス”，观看ギルガメッシュ的情报后，与他进行重要对话，获得GILGAMESH的SG3。（图书阅览要求是消费Sm一定量以上，不够条件就去购买部挥霍吧。）**完成本条后无法进入通常路线，想要进入通常路线请跳过此条。**

↓

前往校舍1F廊下左侧，与藤村大河对话，触发老虎任务，要求获得重要道具“开运サ-クル”（可在16F获得）。

↓

前往生徒会室，触发Mission 01。

Mission 01

与生徒会室的凛对话。

↓

前往私人房间，与从者进行重要对话。

↓

【SABER路线】前往校舍2F廊下左侧尽头3年教室，与女子生徒对话。

↓

进入樱迷宫，穿过15F，进入16F，选项随意选择。注意本层回复道具无效，建议装备带有回复效果的礼装。

↓

【CCC路线】返回校舍，前往生徒会室发生剧情。之后进入校舍1F廊下左侧的保健室发生剧情，第一项随意选择，第二项选择“サクラメントを让渡する”（消耗30000Sm），第三、四项随意选择。

↓

先从有木板的隐藏通路向南前进，一路发生两次与BB的剧情。

↓

来到尽头后发生剧情，选项随意选择，与BARCAROLA强制战斗。胜利后打开宝箱，获得从者的泳装。

↓

原路返回继续探索（或者直接用リターンクリスタル重新进入），一路上发生剧情。

↓

击破地图东北角的RONDO（注意并非强制战斗），获得老虎任务道具“开运サ-クル”。

↓

【SABER路线】来到地图东南角两段阶梯的转折处，调查地面带有“？”标识的物品，获得重要道具“大树の枝叶”。立刻回到校舍2F廊下左侧尽头3年教室，与女子生徒对话，用“大树の枝叶”交换到“月桂冠のヴェール”。最后前往私人房间，与SABER进行重要对话，第一项选择“いつもありがとう、セイバ-”，第二项随意选择，最后一项选择“うん。いつか、セイバ-の梦を叶えよう”，获得SABER的SG2。

↓

下完东南角的阶梯后发生剧情，获得重要道具“BBの详细デ-タ”，然后要与前作的ARCHER.B强制战斗。对策方法也跟之前大同小异，首先他的每回合第一手行动必定是G，而偶数回合必定会在第二手使用SKILL“毒蛇の一滴”或是“矢尻の毒”，让我方进入麻痹或毒异常状态。此战他还会使用宝具，如果进入异常状态而没有立刻解除的话，次回合的第二手就会发动宝具。由于无法使用道具，因此本战推荐装备礼装“オシリスの砂尘”来彻底防止所有异常状态。

↓

【CCC路线】胜利后获得重要道具“BBの详细デ-タ2”。

↓

胜利后从中继点回到校舍，前往生徒会室发生剧情。

↓

在私人房间门前与慎二对话，选项随意选择。

↓

进入私人房间，选择“1日を终える”。

情报收集02

前往校舍1F廊下右侧，与藤村大河对话，用“开运サ-クル”交换到“タイガ-式杂货品”。

↓

前往生徒会室发生剧情，选项随意选择，触发Mission 02。





Mission 02

前往校舍1F廊下右侧尽头的用务员室发生剧情。

回到生徒会室与樱对话，获得回复道具“浓缩エーテル”。

进入樱迷宫17F，前进至中央花园与ありす对话。

前往地图东南角、西南角和西北角，击倒3个NOCTURNE，获得重要道具“人形の四肢”、“人形の命”和“人形の胴体”。

回到中央花园与ありす对话发生剧情。

往东北角路线前进发生剧情，走到尽头与メルトリリス展开一回合战斗。メルトリリス在一、三手会使用贯通攻击SKILL，第五手会使用另一种攻击SKILL，而二、四、六手则是等待。因此前四手随意行动然后回复一下，第五手再选择防御就万无一失了。

战斗结束后，选择“人形爱好家”，获得メルトリリス的SG2，障壁解除。

从中继点回到校舍，前往私人房间。

【ARCHER路线】选择女主人公的情况下，私人房间与ARCHER进行重要对话，选项随意选择，获得ARCHER的SG3。**完成本条后无法进入通常路线，想要进入通常路线请跳过此条。**

选择“1日を終える”，确认SG“ドールマニア”。



Mission 03

前往生徒会室发生剧情。

【CCC路线】与生徒会室的ラニ对话，剧情发生后进入校舍1F廊下左侧的保健室，第一项随意选择，第二项选择“……それは、できない”。

先回收樱迷宫17F GOAL POINT东北角的宝箱，然后再进入樱迷宫18F。

剧情后无法离开迷宫，开始逃离メルトリリス的追赶，**被追上就是DEAD END**。强烈建议使用礼装“远见の水晶玉”和“强化スパイク”的CODECAST，全开地图与加速。

下完阶梯后触发剧情，获得メルトリリス的SG3，障壁解除，接着强制发生一回合战斗。メルトリリス的前五手都是等待，最后会使用攻击SKILL，防御也是2000左右的伤害，做好对策。

剧情后继续逃跑，宝箱可以以后再来回收。**注意被追上后虽然能将其击败，但结局仍然是DEAD END**。

一路前进不断触发剧情，直到发生慎二的剧情后，往回走一些发生剧情。

【CCC路线】向西北边前进发生与BB的剧情，选择“BBを心配する”和“中枢を侵食するのは止めて欲しい”。

从西北边切换场景来到心之壁前，从中继点回到校舍，前往生徒会室，剧情后触发Mission 04。

Mission 04

与生徒会室的樱对话，选项随意选择。

先回收樱迷宫18F的宝箱，再前往GOAL POINGT调查心之壁，展开与メルトリリス的BOSS战。

【CCC路线】战斗胜利后，依次选择“…………それは、できない”和“……このまま、止めさせない”。不想进入CCC路线则直接参考下条。

战斗胜利后，选择“SGでメルトを追い詰める”进入PUNISH TIME。关于SG的三个选项依次选择“加虐体质”、“人形爱好”和“オールドレイン”。之后依次选择“おまえはただの、ひとりぼっちの女の子だ”、“愛される事が怖いだけ”和“その恋は、報われない”。

剧情后前往下一层，一直前进后发生剧情。

↓

强制回到校舍，前往生徒会室发生剧情，进入CHAPTER 7。

樱迷宫情报



宝箱

空气击ち/三の太刀	エ–テルの大块
9000Sm	リタ–ンクリスタル
9000Sm	从者的泳装
魔术结晶の大块	神酒の瓶
	9000Sm

敌人

HEATHAZE

行动模式
AAGABB
AAGBBB
AAGAAS
AABAAB
AABAAS
BBABBA
BBABBS
BBGBBS
SABAAB
SABAAG

SPITFIRE

行动模式
ABAABA
ABAABG
ABAGBB
AGBABB
ABABAB
ABAGBB
BBBBBS
BABGAB
BBABBS
BBGBBS
GBAABG
SBBSAA
SBABAS
SGGSGG

GRIMREAPER

行动模式
AABSAS
AAGSAS
AASABS
ABGABB
ABBABA
AGSABS
AGSAGS
ABBABG
BASBAS
BASBBS
BASBGS
BBASAS
BBSBAS
BBABBA
BBSBAS
GAAGBB
GBAGBA
GBABBA
GBAGGB
GGAGAB
GGAGGB
GGAGBB
SGGGGS
SGGBBS
SAGGBS
SAAGGS
SAABBS

BARCAROLA

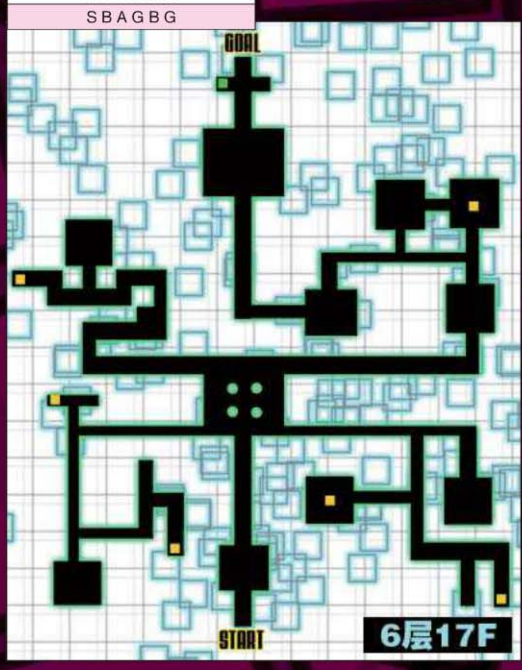
行动模式
GASWBA
GWGWSA
GGBGAG
GBSWGB
GBSWAB
GEGAWG
WAGBAW
WGAGBW

RONDO

行动模式
AAGGBG
BBGGGS
BGBGGB
GGBGBB
GBGGGS
GBAAGS
SBGGBG
SBAGBG

ARCHER.B

行动模式
GEBAAA
GSAGGG
GBSBBB
GBSAGG
GBAAAA
GSBBBG
GGGBGB
GSGAAA
GSASAB
GASAAA
BBGGGA
GBBGGS
GSBBGG
GGGBGA
GAAAAA
GBABAS



宝箱

エ–テルの大块	魔术结晶の大块
9000Sm	身代わりの护符
神酒の瓶	エリクサ–

敌人

CASTER.B

行动模式
SAAGGB
ABSGGA
ABSGBS
AGGABS
ASAGAA
BSAGAG
GGBSAA
GAGBSA

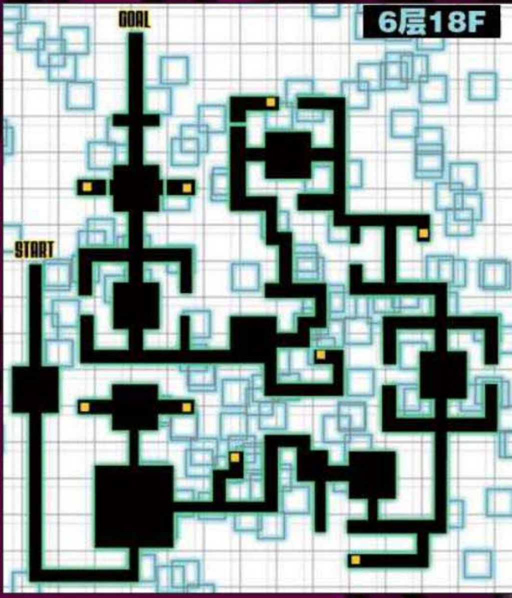
NOCTURNE

行动模式
AABBGG
AAGGBB

行动模式
ABAGBA
AGBAGA
AGBGAB
BBAABB
BBAAGG
BGAGBG
BGBGAG
GAGABG
GGBBAA
GGAABB
SAAGGB
SBBGGA
SBBBBG
SBBBBG

FINDER

行动模式
AAABAA
AABAGS
AAGGAA
BBBBAS
BBBBBB
BBGABB
BBGBBB
GGGAGG
GGGGAS



宝箱

浓缩エ–テル
9000Sm
エ–テルの大块
古びた神刀
9000Sm
エ–テルの大块
神酒の瓶
浓缩エ–テル
9000Sm

敌人

DEMONGUARD

行动模式
AAABBB
AABBBB
AABBBS
AAGGAA
AAGGGG
AAAGGG
BBBAAA
BBBBAA
BBBBBB
BBBBGS
BBAAGS
BBAAGG
BBGGAA
GGAABB
GGAAGG
GGBBAA
GGGBBB
GGGGAS
SAAAAB
SAAAAW
SAAGGG
SAAGAA
SAGAGA
SBABAG
SBAGGB
SBBBBA
SBBBBW
SBBGGG
SGABAG
SGGGGG
SGGBBB

NEPHILIM:E

行动模式
ABGBBG
ABGAGA
AGABGB
AGBGAB
BGAGAG
BGAGBA
BGBABA
GABABG
GABGBA
GBABGA
GBAGAB
SGBSGA

ABYSS

行动模式
AAAAAA
AAAAAB
AAAAAS
AABAAA
SAAAAA
SAAAAB
SAAAAS
SABAAA
SABAAS
SBAABB

BOSS战

ALTEREGO（HP 34066）

行动模式
ABABAB
BAGABG
GBABGB
GBGABA
SABABG
SABAGA
SAGBAG
SBAGAG
SBAGBA
SBAGBG
SGABAG
SGABGA
SGAGAB
SGBABA
SGBGAB
SGBGAG
ASBAGB
BSGBGA
GSBGAG
GSGAGB
GSGBGA
SABABG
SBABAG
SBGAGB
SBGBGA
SGABAB
SGABGA
SGBABA
SSABAG
SSABGA
SSBABA
SSBABG
SSBAGB
SSBGBG
SSGBAB
GASBGA
GBSBAB
GBSBAG
AGASGB
GBASBA
SBABAB
SBGAGB
SGABGA
SGAGBA
SGBABA
SGBGAG
SGBGBA
AGGSAB
BGBASB
BGBGBS
EAGASB
EBAGSB
EBGASA
EBGBSG
EBGBGS
EAGABS
EGABGS

攻略说明

本战强烈推荐装备“恶魔の黑衣”和“生徒会长の腕章”。メルトリリス第一回合的初手必定使用辅助SKILL“许されぬヒラリオン”，提升ATTACK攻击力，并为其增加MP吸收效果，非常讨厌。第一回合的第二手高几率使用攻击SKILL“踵の名は魔剑ジゼル”，由于带有贯通效果，建议我方也用SKILL对抗，免得白白受损。如果第一回合没有使用“踵の名は魔剑ジゼル”，那么高几率会在第二回合的初手使用。另外一个攻击SKILL“脏腑を灼くセイレ–ン”是中等伤害+HP吸收，一般会在第三手之后使用，不过出现几率不算高。BOSS战的前半段是持久战，メルトリリス的攻击SKILL基本上集中在前三手，看到以后毫不犹豫用“生徒会长の腕章”打消，注意保持从者的HP和MP量，以能够以宝具爆发一轮的状态进入后半战比较理想。

当BOSS的HP降至50%以下时宝具解禁，此时进入决胜的后半战。令咒标识点亮后的某回合初手必定使用宝具“弁财天五弦琵琶”（听得到“Finish”的单词），宝具除了造成大伤害以外，还会夺取我方当前的有利BUFF，而在该回合的第五或第六手还会使用大伤害的攻击SKILL“王子を诱う魔のオディ–ル”，如果不阻止其中一招或是不进行回复的话就必死无疑。作为对策，控制进入后半战的时机非常重要，看到HP差不多快过半就不要给自己加BUFF了，特别是从者为SABER的情况下，复活SKILL“三度、落阳を迎えても”在本战是绝对封印的，被夺走的话基本就不用打了。防御宝具攻击（约受到1300左右伤害）后立刻进行回复，然后防御“王子を诱う魔のオディ–ル”（约受到700左右伤害）。宝具使用之后，如果她的有益状态消失，那么初手必定使用辅助SKILL“许されぬヒラリオン”，此时用“恶魔の黑衣”将其打消的话，她就会不断重复这一行动，而不会再次使用宝具和其他SKILL。前半段给从者留下大量MP就要在此时爆发了，宝具和各种高伤SKILL都堆上去，速战速决。

除了宝具和攻击SKILL“王子を诱う魔のオディ–ル”以外，メルトリリス在后半战还会追加非常棘手的辅助SKILL“さよならアルブレヒト”。发动后该回合受到的伤害全部为0，要是我方的杀招在该回合发动，损害会非常大。如果用“生徒会长の腕章”对宝具发动造成STUN，那么下回合初手她必定发动“さよならアルブレヒト”，然后再下回合初手继续发动宝具，如此循环直至宝具造成伤害为止，这也是之前不阻止宝具发动的原因之一。为了彻底封印“さよならアルブレヒト”，还是让她陷入上文中提到的“许されぬヒラリオン”循环比较保险。



CHAPTER 7

乙女ノ深层

- I love You -

流程

情报收集01

最初的选项选择**"终わらない"**。

前往生徒会室与凛对话两次，选项选择"……观测宇宙ってなんだ？"

与ラニ对话两次，选项选择"……ムーンセルのAIについて"。

前往校舍1F廊下左侧保健室发生剧情。

回到生徒会室与凛对话，发生大段剧情。

与ラニ对话，要求付出50000Sm。

攒够钱后与ラニ对话，选择"はい"给出50000Sm，开示BB的MATRIX。

前往校舍1F廊下右侧，与藤村大河对话，触发最后的老虎任务，要求获得重要道具"セレナのひみつ"（可在20F获得）。

前往校舍1F廊下右侧尽头的用务员室发生剧情，选项随意选择。

前往生徒会室发生剧情，触发Mission 01。

Mission 01

与生徒会室的樱对话，发生小剧情。

进入从者的电脑体后，不完成任务就无法回到校舍。准备万全之后与生徒会室的凛对话，选择"准备OK"，进入从者的电脑体"逆行运河/原初黎明"。

前进后发生剧情，选项随意选择，从者暂时更换为エリザベート。她虽然没有防御SKILL，但"拷问は血税の如く"的HP吸收效果简直凶残，还有三手内绝对胜利的"恋爱梦想の现实逃避"，用起来极其顺手。礼装建议配合回复MP或SKILL干扰型的。

来到西北边机关门前，与VEXATION战斗。

来到东南边机关门前，与FORSTISSIMO战斗。

来到南边尽头展开BOSS战，对战ZERO MODEL的原初版从者。礼装装备"恶魔の黑衣"和"生徒会长の腕章"来封印对方的SKILL，エリザベート光靠"拷问は血税の如く"和"恋爱梦想の现实逃避"就能打得毫无压力，完全不需特意说明。

胜利后强制回到生徒会室。

情报收集02

【CCC路线】与生徒会室的樱对话，获得回复道具"究极樱弁当"。

与生徒会室的樱对话，获得回复道具"エリクサー"。

与凛对话，选项随意选择。

前往校舍2F廊下左侧1・2年教室，与左下角的女子生徒对话。

前往购买部与言峰对话。

前往校舍1F廊下右侧尽头的用务员室发生剧情，选项随意选择。

【CCC路线】前往校舍1F廊下左侧保健室发生剧情，获得BB的SG3。

【SABER路线】前往私人房间，与SABER进行重要对话，选择"そんなこと言わなくても分かっている"，获得SABER的SG3。**完成本条后无法进入通常路线，想要进入通常路线请跳过此条。**

【CASTER路线】前往私人房间与CASTER发生重要对话，选项随意选择，获得CASTER的SG3。**完成本条后无法进入通常路线，想要进入通常路线请跳过此条。**

前往私人房间，与从者进行重要对话（不想进入SABER路线或CASTER路线，就不要与她们对话）。之后选择"1日を终える"。

从者为GILGAMESH的情况下发生选项，随意选择。

【CCC路线】与樱的剧情中，选择"自分たちと樱のため"。

前往生徒会室，触发Last Mission。

进入樱迷宫19F，在心之壁的右侧有个通路可以通向樱迷宫20F。

击倒20F门前第一个敌人SERENADE，获得老虎任务道具“セレナのひみつ”。（本层可以挑战三组隐藏BOSS，放在后文介绍。）

回到校舍，前往1F廊下右侧与藤村大河对话，用“セレナのひみつ”交换到“タイガ-式趣味の一品”。

由于通关不继承回复道具，所以将不用的道具全部卖掉换钱。走CCC路线的话，道具稍微多存一点，因为BOSS会难缠一些，特别是“エリクサ-”记得多保留一些。

接下来的选择关系到结局路线的变动，所以在这里存档一个。CCC路线和其余路线的最终BOSS不一样，推荐携带的礼装也有所区别，最好先参考下后文的BOSS攻略说明。

【CCC结局】进入樱迷宫19F调查心之壁，选项选择“……樱のため”。然后一路前进发生剧情，进入“事项选择树”。前两项随意选择，**第三项选择“それはちょっと……”以外的选项，否则进入BAD END。**剧情后一路前进进入新区域，与幕后黑手进行BOSS战。胜利后一路向上前进脱出，选项随意选择。然后一路向左前进，迎来CCC结局。（BOSS战结束后，脱出阶段先往回走会有特殊剧情，千万不要错过。）
不想选择CCC路线则参考下条。

【从者结局】获得了从者SG3的前提下（男主人公+ARCHER的组合仅能且仅需获得SG2），进入樱迷宫19F调查心之壁，选项选择“正しい未来のため”。然后一路前进发生剧情。进入“事项选择树”，选项随意选择，与BB进行BOSS战。胜利后迎来从者结局。
想进入通常结局则参考下条。

【通常结局】没有获得从者SG3的前提下（男主人公+ARCHER的组合没有获得SG2），进入樱迷宫19F调查心之壁，选项选择“正しい未来のため”。然后一路前进发生剧情。进入“事项选择树”，选项随意选择，与BB进行BOSS战。胜利后迎来通常结局。（其实通常结局的内容都包含在从者结局里，完全没有理由特地走这个路线。）

迷宫情报

逆行运河/原初黎明

宝箱

想念礼装	浓缩エ-テル
エリクサ-	魔术结晶の大块

敌人

TEROMERE

行动模式
ABBGGS
ABGGBS
ABGGGS
BBBGGS
BGGGGB
BGGBGB
BGBBGB
BGBGBB
BGBGBG
GBGGGS
GGBGBB
GGABBA
SBBGBB
SBBGBG
SBGGBB
SBGGBG
SBAGBG

VEXATION

行动模式
SAAAAG
SAABBS
SAAGGS
SBBGGA
SGGGGS

QUIETUAS

行动模式
AAAABS
AAAGBS
AABBAG
ABAABA
ABAAGA
ABBGGB
ABBAGB
ABGGBA
AGGGGS
AGAAGA
AGAABA
AGAAGB
BGBBGB
BABBGB
BGGGGS
BGBBAB
BBGGBA
BBGGBG
BGAAGB
GGAAGA
GGAAGB
GBGGBG
GBGGAG
GGGBBS

AMNESIPHOBIA

行动模式
SAAAAB
SAAAAG
SAABBG
SBBBBG
SBBAAG
SBBGAS
SBBGBS
SBBGGS
SGGAAB
SGGAAG
SGGAAS
SGGAGS
SGGBBG
SGGGGB

FORSTISSIMO

行动模式
AGAABA
AGAAGA
AGBAGA
AGGAAS
BABBGB
BGAAGA
BGGABS
GAAGBS
GAGGBG
GAGGAG
GBGGAG
GBGGBG

ZERO MODEL（SABER）

行动模式
SABABA
SBABAB
SBGBAB
SGABGA
SGABAB
SABAGA
SGABGB
GBABAG
GBAGBG
GGBAAA

ZERO MODEL（ARCHER）

行动模式
AASAAB
ABGABB
AGBSGB
BAAAAG
BAGBGA
BGAGGS
GABGAB

ZERO MODEL（CASTER）

行动模式
BGAGAB
BGBAGB
BAGBGS
GBABGB
GABGBG

ZERO MODEL（GILGAMESH）

行动模式
AAGGBB
ASGABB
BGBAGB
BGGAGG
GAGABB
GBAGGB
SBAGGB
SBGGAB
SGGGAB

最终BOSS战

MOONCANCEL（HP 26988）

行动模式
ABAAAS
AGASAA
ASBBGA
ASGSAS
BAAASA
BABBBS
BAGGGS
BGBSGB
BGSGSG
BSASAB
BSGGAB
GABBBS
GAGGGS
GBBBSB
GBGGGS
GGBSAB
GSAAGB
GSBBAB
GSGGAB
GSGGAG
SABBBS
SAGBAG
SBBGAG
SBBGBG
SBSAGA
SGGAGA
SGSABA

攻略说明

宝具“C.C.C.”会在第十回合结束时使用，效果为强制败北，类似于前作最终BOSS的宝具。但反过来说，本战只要在十回合内将其击倒，还不用担心宝具的威胁，等级只要在Lv40以上就不算难打。

BB使用SKILL的时机比较随机，因此本战的礼装推荐装备“破戒の警策”和“生徒会长の腕章”，一边用SKILL强推一边看到她的SKILL后用STUN中断。“十の支配の冠／五の丘”是提升自己的魔力，“十の支配の冠／七の丘”是魔力伤害，“黄金の杯”是魔力伤害（1500左右）+状态变化消除。比较麻烦的是“十の支配の冠/一の丘”，发动之后该回合不受任何伤害，如果撞上我方强力输出的回合就很讨厌。注意BB会经常使用“黄金の杯”来消除我方状态，因此不能依靠提升状态的招式来作战（例如SABER的三大BUFF SKILL和复活SKILL就不要用了，不如直接等到宝具发动然后狂推）。如果不走CCC路线，这就是最终战，不用吝啬药品了，该用就用吧。



CCC路线BOSS战

HEAVEN'S HOLE（HP 39111）

行动模式
ABGAGE
ABGBGS
AGGGSB
AGSGAB
ASBGBS
BSGGBS
BSGBGS
GAASAA
GBAGSB
GSBGAS
GSBGBS
GSGGAS
SAGBGG
SABABG
SAGBSA
SBGGSB

攻略说明

先说明一下幕后黑手的SKILL：辅助SKILL“胎脏界 理拳印”会随机强化ATTACK（附加SKILL封印）、BREAK（附加STUN）和GUARD，攻击SKILL“四念回峰行”是魔力伤害（924左右）+麻痹，攻击SKILL“大头七野干法”是魔力伤害（1300左右），防御SKILL“金刚界 智拳印”非常恶心，会让我方当前攻击无法发动，并且吸收60左右的MP。如果撞上大招的话，消耗100左右MP+被吸收60，伤害还为0，真的是欲哭无泪。由此可见，其所有SKILL都非常棘手，不仅有Master给其增加提升魔力或筋力的BUFF，还会给我方带来异常状态，再加上还有MP吸收。因此推荐带上“オシリスの砂尘”来免除异常状态。如果有挑战过隐藏BOSS，那么装备上“赤原礼装”以防万一也是可以的。SKILL每回合都会发动1～2次，HP不满50%时，一回合两次的几率会提高。

宝具“この世、全ての欲”非常棘手，必定在第三回合使用，效果为现有HP、MP贯通99%伤害，随机在初手、三手或第六手发动，前两者基本上就是秒杀节奏。从者为ARCHER和CASTER的情况下还可以用防御SKILL抵挡，SABER和GILGAMESH的话就毫无还手之力，因此要在她使用这招之后立刻以“エリクサ–”或“究极樱弁当”进行回复。如果之前有挑战隐藏BOSS的话，装备礼装“アトラスの恶魔”，配合其宝具发动也可以让其无效化。宝具发动前会有特殊台词，对方会说出“宝具”这个词来提醒我们（谢谢）。

本战推荐礼装为“オシリスの砂尘”和“赤原礼装”，SABER和GILGAMESH作为从者时，推荐“アトラスの恶魔”（当然“エリクサ–”够多的话无所谓）。另外等级如果在Lv50以上，也可以装备“生徒会长の腕章”来封印对方的SKILL和宝具。对手不会进行回复，SKILL攻击也没有贯通效果，基本攻击力也不算高（750左右），因此战术为速战速决，感到不安的地方就防御，血量觉得有危险就进行全回复。“エリクサ–”作为回复MP的关键道具，也尽量保留，反正也不差那几个钱。

隐藏迷宫

Last Mission发生后，从樱迷宫19F心之壁右侧的通路可以通向樱迷宫20F。这里有三组隐藏BOSS，会按照西→东→北的顺序出现迷宫尽头。只有获得从者的SG3才能去挑战他们（男主人公+ARCHER的情况下是否只需获得SG2尚未确认）。以下给出他们的行动模式和攻略方法。击败他们之后可以获得强力的礼装“赤原礼装”、“アトラスの悪魔”和“天女の铃”。

ARCHER（HP 43143）

行动模式
EASGAB
ESGGBB
ABSGBA
ASSGBA
BASBAG
BASBSG
BASSGG

行动模式
GSBGAG
SABGAB
SABGSB
SASBAG
SBAGBS
SBAGBS
SBAGSA
SBGGBA

攻略说明

对手是来自系列原点《Fate/stay night》的凛与ARCHER的组合。本战建议装备礼装“生徒会长の腕章”和“破戒の警策”。ARCHER为了发动宝具“无限の剑制”，必须要先将投影精度提升至5。他在每个回合的初手或第三手必定会使用一次辅助SKILL“投影准备”，看到的话就用“生徒会长の腕章”的CODECAST将其封印住，看不到的话就连发攻击SKILL伤血，然后用“破戒の警策”来回复MP。“赤原猎犬”和“鹤翼三连”都是攻击SKILL，一般情况下很少在前三手使用，并且会跟凛的CODECAST（低伤害+STUN）一起进行攻击，可以将CODECAST视作提示。

当投影精度达到5时，下回合的初手必定使用宝具（跟我方的ARCHER不同，不需要再次提高投影精度）。“无限の剑制”的固有结界内，ARCHER的所有投影SKILL威力都会翻倍，每回合都是秒杀的节奏，此时以防御为主，注意回复。固有结界持续三回合，并在最后一回合的第六手，必定会发动高伤害的“永久に遥か黄金の剑”，凛也会配合使用中等伤害的CODECAST攻击。此时一定要用“生徒会长の腕章”阻止并防御，否则很可能被直接秒杀。



从者为SABER或ARCHER的情况下，将宝具保存到对方发动宝具再发动，可以将固有结界覆盖掉。注意对方的宝具是可以多次发动的。

LANCER（HP 48592）

行动模式
AGSGGB
ABABBE
AGGEBG
ABSAAG
ABSGGA
AGSAAB
AGSGGA
AGSGGA
BASAAB
BASAAG
BAAEAB
BABAAE
BAGAAE
BGBAAE
BGABBA
BGGBGA
BGSGGA
GABGGA
GASAAB
GBAGGB
GBSBBA
GBSBBG

行动模式
SAABAG
SAABGB
SABAAB
SAGAAB
SAGAAG
SAGBBG
SBBABG
SBBAGB
SBGBBA
SBGBBG
SGABBG
SGBGGA
SGGABA
SGGABA
SGGABG
SGGAGA
SGGAGA
SGGAGB
SGGBAB
SGGBGA
SGGBGB
SGSGGE

攻略说明

对手是来自系列原点《Fate/stay night》的言峰与LANCER组合……的本作抄袭版。本战建议装备礼装“悪魔の黒衣”和“オシリスの砂尘”。这对组合棘手的地方有两个：一是会给我方长期附加异常状态，LANCER的攻击SKILL“枪术・初の槌”的效果是筋力伤害+麻痹效果，而言峰的两个CODECAST一个是筋力伤害＋麻痹，另一个是筋力伤害＋毒，再加上LANCER的生存能力又强，因此事前加上“オシリスの砂尘”的效果可以彻底杜绝这些烦人的异常状态，而它比“赤原礼装”优秀的地方，在于还能够一并预防宝具的即死效果，不过HP回复方面就要依靠道具或从者自己的SKILL了。LANCER的攻击SKILL会跟言峰的CODECAST一起使用，这也可以看作提示。第二个棘手的特点，就是当LANCER濒死时，必定会连续两回合在初手使用辅助SKILL“四枝の浅濑”，提升筋力和耐久，还附带复活效果，一定要用“悪魔の黒衣”来及时打消，否则就是个打不动的坦克。

宝具“刺し穿つ死棘の枪”的发动条件是之前使用过“枪术・初の槌”→“枪术・中つ枪”，就会在下个回合的第四手或第六手发动（发动时会有特殊台词，LANCER会说出“Master”这个单词），效果是贯通筋力大伤害（2000左右）+即死效果。“オシリスの砂尘”效果和伤害方面的对策一定要两手抓，如果没有保持效果进入该回合，那么起码也要将HP补满，并且不要防御以免加大伤害。当LANCER陷入濒死状态时，还有可能在一个回合的初手使用“枪术・初の槌”，第三手使

用“枪术・中つ枪”，第六手使用宝具，非常恐怖。如果他之前回合都没有使用过攻击SKILL，就开始说宝具的台词，那么就肯定是这个套路了。注意对方的宝具是可以多次发动的。

LANCER的第一回合初手必定使用给自己的GUARD附加MP吸收效果的“赤枝の车轮”，可以利用这个机会先给自己上BUFF，然后记得消除效果。其实他的大多数SKILL都是在初手发动，迷茫的时候可以参考这一点。



CASTER（HP 38355）

行动模式
ESSSSS
ESSWSS
ABGASS
ABSABA
ABSAGA
ABSBAG
AGABSS
AGASGA
AGSAGA
AGSBAB
AGSGBG
ASABBA
ASGABA
ASSBAG
ASSGAB
BABBSB
BABGSA
BASABA
BASGBA
BBABSA
BBSGGG
BGBGSS
BGSAGA
BGSBBG
BGSGAG
BSBBBG
BSBGAB
BSBGBA
BSGABG

行动模式
BSGBAB
BSGBAG
BSGBGB
BSSGBG
GAGASS
GAGSAA
GBGASS
GBGBSS
GGASAG
GGGSAA
GGSGBG
GSABAG
GSBABG
GSBGAG
GSBGBA
GSGABA
GSSBGA
SAAGAG
SAAGGA
SABGAB
SAGABA
SAGAGG
SAGBAB
SBAGAB
SBAGAG
SGABAB
SGABAG
SGABGA
SGGAGA
SGGGAA

攻略说明

对手是来自前作《Fate/新章》中，CASTER回忆中的**トワイス**与CASTER的组合。本战建议装备礼装“赤原礼装”和“**オシリスの**砂尘”。CASTER的攻击SKILL“咒相・炎天”（魔力伤害＋对BREAK STUN）、“咒相・冰天”（魔力伤害＋对ATTACK STUN）和“咒相・密天”（魔力贯通伤害＋对GUARD STUN）释放时机完全随机，无迹可寻，不过每回合只会发动一次。为了避免因为STUN效果受到不必要的伤害，“**オシリスの**砂尘”要随时施加，并尽可能让自己的HP一直保持在80%以上。4的倍数回合时，她会使用“怨天祝祭”（下一手魔力大幅提升）→“咒相・空烈”（魔力高伤）的COMBO，被直击的话将受到3000左右的伤害，而且**トワイス**的CODECAST也会在这两手中的一手配合使用，封印我方的SKILL，连用SKILL防御都做不到。因此“**オシリスの**砂尘”的效果最好不要断，一开始建议在第二回合才使用，这样刚好能在第四回合保持效果，比较容易操作。没有防御SKILL的从者则一定要以防御为主并回复自己的体力。

对CASTER战最大的难点是她的宝具“水天日光天照八野镇石”。发动条件为我方发动宝具或是自己HP不满50%的下一回合初手，**トワイス**也会随着宝具发动HP全回复和异常状态全解除的CODECAST。宝具发动的回合，CASTER会使用“怨天祝祭”→“咒相・空烈”的COMBO，剩下三手是W。没有防御SKILL的话，建议只能全程GUARD，中途插入“赤原礼装”的全回复。不幸中万幸的是，她的宝具发动时机一定程度上可控。对攻击力有自信的话，可以先将她的HP削减至50%多一点，然后发动宝具在一回合内全力输出，将其灭掉（Lv50的SABER需要第一手发动宝具，然后连续5次“童女讴う华の帝政”才能勉强成功；ARCHER只要MP足够，事先配合降低了耐力“赤原猎犬”，一回合3发“永久に遥か黄金の剑”爆出27000不是难事；CASTER装备“古びた神刀”提升筋力的话，宝具发动后五连假面骑士踢爆出23000以上轻轻松松；GILGAMESH的话，则只需要一回合内压低血量至30%以下，然后发动宝具就赢了）。没有自信的话，就先保存宝具，等她全回复之后，再次将HP减少至能够一回合杀死的程度，再使用宝具全力轰炸。CASTER发动宝具后攻击模式会发生变化，每回合会使用两次SKILL，HP不满70%时更是每回合都会发动“咒相・空烈”，因此前期建议适当隐忍保存从者的MP，后期一鼓作气拿下。当然不吝啬全回复MP的药品的话就更好办了。注意对方的宝具是可以多次发动的。



通关要素

通关后可以进行通关数据存档。提取通关存档开始二周目游戏的话，可以继承游戏时间、MATRIX情报、SG情报、礼装（剧情获得礼装除外）、所持Sm、画廊要素、服装、饰品、敌人的行动模式开示进度。从者的等级则是分角色各自继承。二周目以后追加前往CCC路线的导航（与CCC路线相关的选项和下方目的地行动提示会有樱花图案提示），以及跳过前期探索迷宫前三段剧情的机能，并获得Master的泳装。

二周目通关，且完成过一次CCC结局后，提取通关存档可以选择进入新开放的BB附加模式，也就是BB的PUNISH TIME。关于SG的三个选项依次选择“后辈属性”、“监禁愿望”和“爱憎反转”。之后依次选择“いいから『ごめんなさい』と言う！”、“BBが泣くまでおしおきをやめない……！”、“谁がBBのことを忘れるものか！”、“じゃあ、一绪にいよう”、“知ってるよ”和“ありがとう”。



敌人

SERENADE

行动模式
ABABAG
AABBAA
AGAGAG
BBGGAA
BBASBB
BBGGBB
BGABAG
BGBGAB
GAGBGB
GGASBB
GGBBAA

HEAVEN'SEYE

行动模式
AGBBGA
BGBBGA
GAAAAS
GGGGGS
SAAAAA
SAABAA
SAABBS
SAGAAG
SBAABB
SBAGBB
SBBAAS
SBBABB
SBGBBB
SBGGBB
SGAGGG

QUIETUAS

行动模式
AAAABS
AAAGBS
AABBAG
ABAABA
ABAAGA
ABBGGB
ABBAGB
ABGGBA
AGGGGS
AGAAGA
AGAABA
AGAAGB
BGBBGB
BABBGB
BGGGGS
BGBBAB
BBGGBA
BBGGBG
BGAAGB
GGAAGA
GGAAGB
GBGGBG
GBGGAG
GGGBBS



玩后感

做这个攻略竟然要通六个结局，就算抛开同时发展从者线和CCC线（外加通常线）的那一周目三次读档不谈，也要硬打四周目……一周目的游戏时间随便突破30小时，而且不同从者之间等级也不会继承，整个攻略做下来感觉人都虚脱了……不愧是集大成之作，容量方面绝对满分。剧本的发展也非常精巧，文风当然是一贯的奈须节全开，BGM也非常到位，事前情报传出的读盘时间过长和金皮卡过强论最终发现都是杞人忧天。想找缺点的话，可能就是金皮卡的SKILL设计BUG，以及对于没玩过前作的玩家不太亲切吧。总之好评！



文 乌冬 美编 sienna

作为游戏的补充内容，DLC在延长游戏寿命的收效上是有目共睹的，能让玩家在通关后也有较多的内容挖掘。这次研究为大家带来本作DLC里的残局机战和特殊关卡的攻略方法，另外还有隐藏机体的入手方法。

相关攻略研究：Vol.201 P211		3DS
S·RPG	战略角色扮演	
超级机器人大战 UX		
スーパーロボット大战 UX		
NBGI	日版	2013年3月14日
1人	7140日元	无对应周边

本作的DLC主要是残局机战（ツメスパロボミッション）和特殊关卡（キャンペーンマップ）两种，残局机战对于玩过GBA上的《机战D》和《机战J》的玩家来说相信都不会陌生，玩家需要根据给出的要求完成关卡，一般每关都只有限定的一种解法，只要走错一步就会失败，非常考验玩家的《机战》知识。特殊关卡则和一般的关卡类似，不过出战的机体并不能由自己决定，而是要用事先给出的机体配置来攻略关卡。第一次完成了残局机战和特殊关卡除了能获得丰厚的资金外，还能获得许多稀有的技能部件，上辑攻略中说过的隐藏部件，大部分都需要通过残局机战和特殊关卡来获得。

DLC的入手方法有两种，一种是直接使用任天堂e商店的购物点数来购买，一般每个DLC为150～300日元不等。第二种为输入特定的下载码来下载，如初回特典的下载码、还有机战频道活动的下载码（需日本手机）以及购入日本游戏杂志《FAMI通》附赠的下载码，除了初回特典外，后面的下载码对国内玩家来说都比较难入手，所以下文只以初回特典以及购买的DLC为主进行介绍。



入门（ライト）

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、ヒット&アウエイ、カウンター

攻略法

凤雷鹰降到海中，爆龙移动到其下方攻击敌人，凤雷鹰援护攻击，最后再由凤雷鹰击坠敌人过关。

初回特典

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、Eセーブ、Bセーブ

攻略法

ウィングル对マジンカイザ–SKL使用精神“追风”，ウィングル降到地上并移动到マジンカイザ–SKL的右边使用援护攻击击破上方的敌机。マジンカイザ–SKL使用精神“斗志”，移动到下方的敌人旁边使用牙斩

刀将其击破。

关卡 1

胜利条件	迎来我方第三回合
败北条件	1. デモンベイン被击坠 2. 敌机进入指定范围
过关报酬	资金 5000、サポ－タ－

攻略法

我方第一回合：往下移动2格用武器“格斗”攻击最近的敌机。
敌方第一回合：反击刚才攻击过的敌机将其击坠，其他敌机的攻击都选防御。
我方第二回合：移动到指定范围中心使用特殊指令“アトラック=ナチャ”。
敌方第二回合：敌方攻击全部选择防御。
我方第三回合：过关。

关卡 2

胜利条件	到达指定地点
败北条件	1.アルト机被击坠 2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金5000、修理装置搭载

攻略法

我方第一回合：变形往左移动3格，往下移动3格
我方第二回合：到达指定地点过关

关卡 3

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方回合
过关报酬	资金5000、距离补正无效

攻略法

クアドラン・レア使用精神“斗志”，往上移动1格，对VB–6ケ–ニッヒモンスタ–S下方的敌人用武器“レ–ザ–・パルスガン”进行攻击，VB–6ケ–ニッヒモンスタ–S援护攻击将敌人击破。マクロスク・ウォ–タ–要塞舰型使用精神“突袭”，往右移动一格，对バジュラ大用武器“クウォ–タ–キャノン”进行攻击，VB–6ケ–ニッヒモンスタ–S援护攻击将敌人击破。VB–6ケ–ニッヒモンスタ–S变形，使用地图武器击破剩下的敌人过关。

关卡 4

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. ビルバイン被击坠 2. 迎来敌方第二回合
过关报酬	资金5000、气力+防御

攻略法

我方第一回合：使用精神“直感”和“顺应”，变形后往左移动1格，往上移动7格。
敌方第一回合：敌人的攻击都选择反击。
我方第二回合：变形后使用“オ–ラ斩り”击坠剩下的敌机。

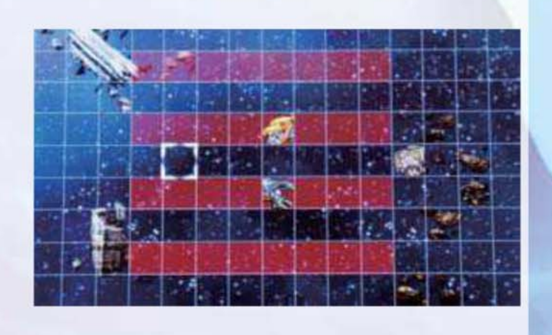


关卡 5

胜利条件	击坠ハウンドバジュラ
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金5000、ガンバリ屋

攻略法

VB–6ケ–ニッヒモンスタ–S变形，对左边使用地图武器将目标和黑狮子同时打伤，接着飞影出现和黑狮子合体为兽魔，兽魔使用“忍者刀”将目标击破。



关卡 6

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方回合
过关报酬	资金10000、精密攻击

攻略法

ヘベ使用精神“加速”，移动到アマルガン左边使用オ–ラフレイムソ–ド攻击左边的敌人，アマルガン援护攻击。キキ使用精神“斗志”。アマルガン使用精神“激励”和“热血”，移动到キキ右边使用オ–ラフレイムソ–ド攻击上方的敌人加キキ的援护攻击将其击破。最后キキ使用合体攻击全灭敌人过关。

关卡 7

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金5000、铳の名手

攻略法

我方第一回合：RVF–25メサイアF变形后移动到クァドラン・レア的右边对其使用修理，クァドラン・レア移动到RVF–25メサイアB右边的残骸处与其相邻。

敌方第一回合：敌人的攻击全部用ピクシ–・フォ–メ–ション反击，让RVF–25メサイアB援护防御。

我方第二回合：クァドラン・レア使用ミサイル・ランチャ–攻击一个敌人，RVF–25メサイアB援护攻击将其击破，接着RVF–25メサイアB再用ゴ–スト将另一架敌机击破过关。



关卡 8

胜利条件	将プリテンダ–的HP降到40%以下
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金10000、移动+资金

攻略法

里奈移动到水中使用サラマンダ–攻击，芹移动到水中使用ショットガンホ–ン攻击，晖使用ドラゴントゥ–ス攻击，广登移动到水中使用イ–ジス装备体当たり攻击。



关卡 9

胜利条件	我方全员到达指定地点
败北条件	1. 我方机体被击坠 2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金10000、气力+攻击

攻略法

我方第一回合：ラファエルガンダム使用精神“直击”加上プトレマイオス2改的援护攻击将正下方的敌机击破。プトレマイオス2改将ラファエルガンダム回收，使用加速后移动到最下方并对自己使用修理。

敌方第一回合：敌人的攻击全部选择防御。

我方第二回合：ラファエルガンダム发进后使用精神“直击”，移动到最下方使用トランザム发动将正下方的敌人击破。プトレマイオス2改使用加速移动到指定区域，然后再回收ラファエルガンダム过关。

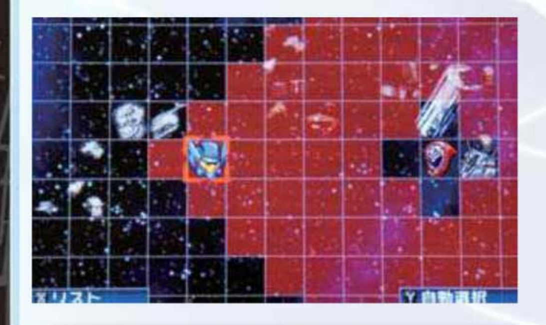


关卡 10

胜利条件	击坠グラハム机
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方回合 3.グラハム机撤退（HP在40%以下时）
过关报酬	资金10000、强运

攻略法

ダンバイン移动到ヒ－ロ－マン旁，使用オ－ラソ－ド攻击，ヒ－ロ－マン援护攻击。ヒ－ロ－マン使用精神“ひらめき”或“不屈”，用ヒ－ロ－マンアタック攻击。クァドラン・レア使用精神“斗志”和“突袭”，移动到VF–25Sメサイア F・AP的左边使用ミサイルランチャ–攻击，VF–25Sメサイア F・AP援护攻击将目标击破。



关卡 11

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金10000、剑豪

攻略法

我方第一回合：エルシャンク对自己使用精神“信赖”、“不屈”、“ひらめき”和“加速”，移动到上方敌人的正上方的3格进行攻击。ライラス移动到エルシャンク的上方对其进行修理。

敌方第一回合：攻击全部选择反击。

我方第二回合：ライラス使用精神“直感”，加上エルシャンク的援护攻击击破一架敌机。エルシャンク击破剩下的敌机过关。

关卡 12

胜利条件	将クラ–ケン的MP降到20以下
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合 3. 击坠クラ－ケン
过关报酬	资金10000、アタッカ–

攻略法

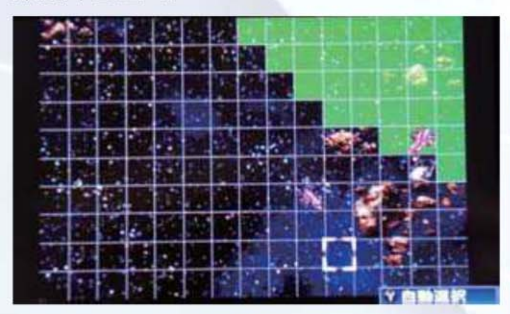
我方全部使用“不屈”、“ひらめき”或“直感”等回避类精神，甲洋使用觉醒，然后全体用攻击力最弱的武器+援护攻击，只要把除ライラス以外的援护攻击全部用完就能过关。

关卡 13

胜利条件	迎来我方第二回合
败北条件	我方机体被击坠
过关报酬	资金5000、补给装置搭载

攻略法

RVF–25メサイアF变形后向上移动3格对自己使用修理，ライラス移动到RVF–25メサイアB上方对其使用修理，敌方回合选择防御后过关。



关卡 14

胜利条件	迎来我方第三回合
败北条件	1.我方机体被击坠 2.敌人到达指定区域
过关报酬	资金5000、改造スキル

攻略法

我方第一回合：卫移动到指定区域内的右上角，剑司移动的指定区域内的左下角。

我方第二回合：剑司向右移动1格。

敌方第二回合：敌人攻击都选择防御。

我方第三回合：过关。

关卡15

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、地形适应上升

攻略法

刹那使用精神“觉醒”，ロックオン使用精神“热血”、“顺应”、“突袭”和“狙击”，刹那移动到ロックオン上方使用GNソードIII（ソード）攻击左边的敌人，ロックオン援护攻击，接着刹那使用精神“直感”，再用トランザム发动对刚才的敌人进行攻击，ロックオン援护攻击击坠。ティエリア使用精神“热血”后击破右上的敌PU。アレルヤ使用“热血”、“斗志”和“直击”，ロックオン移动到他右边使用トランザム发动攻击上方的敌人，アレルヤ援护攻击，最后再让アレルヤ击破过关。

关卡16

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方回合
过关报酬	资金10000、完全防御

攻略法

飞影降到地上，移动到凤雷鹰的左边的“岩场”地形对敌人进行攻击，凤雷鹰援护攻击击破。凤雷鹰和飞影合体后移动到右边敌人的上方使用空魔・突击将其击破。黑狮子和飞影合体后击破剩下的敌人过关。

关卡17

胜利条件	我方全员到达指定地点
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方第二回合 3.敌人到达指定地点 4.击坠敌人
过关报酬	资金10000、移动+精神

攻略法

我方第一回合：我方全员都使用“不屈”和“ひらめき”等回避类精神，ライオットB移动到指定区域内的左上角，フォ–スインパルスガンダム移动到ライオットB的右边和其相邻，クアドラン・レア往右移动到指定区域内，ハインド・カインド往上移动1格、往右移动4格，ラインバレル移动到ハインド・カインド的上方和其相邻，爆龙和ガナ–ザクウォ–リア分别向左移动到指定区域内，VF–25GメサイアB向右移动2格、向上移动4格。

敌方第一回合：敌方对ライオットB的第一次攻击让フォ–スインパルスガンダム进行援护防御，其他单位都选择防御。

我方第二回合：ラインバレル、ハインド・カインド和VF–25GメサイアB移动到指定区域内过关。



关卡18

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方第二回合
过关报酬	资金20000、先手必胜

攻略法

我方第一回合：ダンク–ガノヴァ使用精神“狙击”、“ひらめき”和“斗志”，往左移动2格用ブ–ストノヴァナックル击破R–ダイガン右边的敌人，R–ダイガン使用精神“直感”和“突击”，移动到ダンク–ガノヴァ的下方用アブソリュ–トハリケ–ン攻击20级的敌人。

敌方第一回合：两架机用反击各击破一架敌机。

我方第二回合：R–ダイガン用ダンク–ガノヴァ的援护攻击击破20级的敌人，剩下的一个敌人用ダンク–ガノヴァ的断空剑击破。

关卡19

胜利条件	我方单位到达指定地点
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金10000、气力觉醒

攻略法

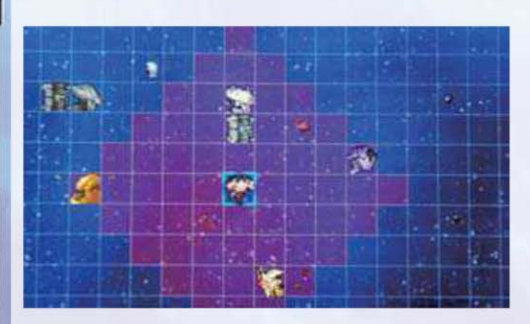
ミシエル使用精神“狙击”，アルト使用精神“突击”后移动到ミシエル上方使用反应弹攻击指定地点上的敌机，ミシエル进行援护攻击。**ルカ**使用精神“**ひらめき**”，移动并攻击指定地点上的敌机。**オズマ**使用精神“直感”和“不屈”，移动并攻击指定地点下方的敌机将其击破。ミシエル的机体变形，使用**スナイパ-ライフル**（精密射击）击破指定地点上的敌机，然后变形移动到指定地点。

关卡20

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、连续タ-ゲット无效

攻略法

シズナ使用精神“激励”两次，然后往左移动1格、往上移动4格后使用特殊指令**ナ-ブラック**。美海使用精神“加速”，移动到山下上方攻击正上方的敌机，山下进行援护攻击。浩一使用精神“觉醒”后，移动到**ツバキヒメ**的右边用太刀2刀流对其进行攻击，接着浩一加了精神“热血”后用地图武器击破左边的三架机体，最后由山下击破剩下的一架敌机过关。



关卡21

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方第二回合 3.敌人进入指定范围
过关报酬	资金20000、予知

攻略法

我方第一回合：**アレルヤ**使用精神“突击”，移动到**ロックオン**旁边对右边其中一架GN-XⅣ进行攻击，**ロックオン**援护攻击将其击破。**ロックオン**加了精神“追风”后先用**スナイパ-ライフル**对另一架GN-XⅣ进行攻击，接着往右移动5格、往下移动4格。**ジン**加了精神“追风”和“狙击”后往右移动7格攻击刚才的GN-XⅣ将其击破。**エイサップ**使用精神“直感”和“气合”后往右移动4格待机。

敌方第一回合：**フェストゥム**对**エイサップ**的攻击选择反击。

我方第二回合：**ロックオン**使用精神“直击”后攻击**フェストゥム**，**エイサップ**进行援护攻击。**ジン**使用精神“气迫”、“突击”和“追风”，**エイサップ**使用精神“直感”，移动到**ジン**的旁边攻击**フェストゥム**，**ジン**援护攻击将其击破。**ジン**移动并用**プロトンランチャ-**攻击剩下的敌PU，**アレルヤ**加了精神“突击”和“斗志”后，移动并用GNシザ-ビット攻击敌PU将其击破。



关卡 22

胜利条件	击坠グラン・ネイドル
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、全能力上升

攻略法

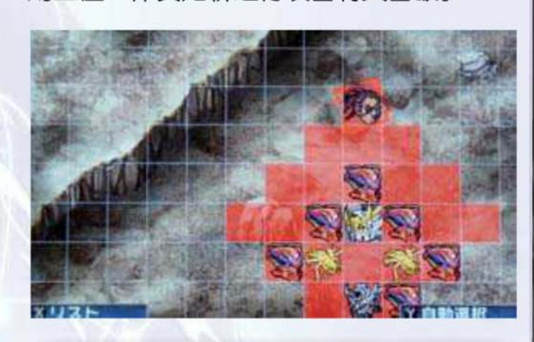
フォ-スインパルスガンダム移动到ストライクフリ-ダムガンダム右边使用20ミリCIWS攻击目标，ストライクフリ-ダムガンダム用近接防御机关炮援护攻击。ガンダムハル-ト使用精神“直感”、“突击”和“斗志”，ストライクフリ-ダムガンダム使用精神“直感”和“狙击”后移动到ガンダムハル-ト下方使用近接防御机关炮攻击目标，ガンダムハル-ト用GNシザ-ビット援护攻击。デスティニ-ガンダム使用精神“直击”、“直感”和“斗志”，∞ジャスティスガンダム移动到其右边使用17.5ミリCIWS进行攻击，デスティニ-ガンダム用17.5ミリCIWS援护攻击。∞ジャスティスガンダム移动到ガンダムハル-ト左边用フラッシュエッジ2进行攻击，ガンダムハル-ト用GNシザ-ビット援护攻击。ガンダムサバ-ニャ使用精神“直击”、“顺应”和“不屈”，ダブルオ-ライザ-移动到其下方使用GNソ-ドⅢ（ソ-ド）攻击，ガンダムサバ-ニャ用GNミサイル援护攻击。ガンダムハル-ト移动到ガンダムサバ-ニャ身边用GNシザ-ビット攻击，ガンダムサバ-ニャ用GNミサイル援护攻击。ガンダムサバ-ニャ用GNミサイル攻击，最后ラファエルガンダム加精神“直击”用GNクロ-キャノン击破目标。

关卡 23

胜利条件	击坠ジャック・スミス
败北条件	1.我方机体被击坠 2.迎来敌方回合 3.ジャック・スミス撤退（受到攻击后）
过关报酬	资金20000、SP回复

攻略法

孙权往左移动2格、往上移动3格，对邻接的敌人用虎锭刀攻击、刘备使用真爪龙刀援护攻击将其击破。曹操加精神“直击”后，使用大红莲斩对中心的敌PU全体攻击。孙尚香使用精神“直感”和“突击”后，往右移动2格、往上移动1格，对最近的グレンデル型用虎影弓进行攻击，张飞用爆裂大雷蛇援护攻击将其击破。关羽使用精神“直击”后，往右移动1格、往上移动4格，对上2格的グレンデル型用鬼牙百烈击进行攻击将其击破。张飞对ジャック・スミス使用2次精神“脱力”，往左移动1格、往上移动3格，对左上最近的敌人用真大雷蛇进行攻击将其击破。刘备对中心的敌PU用真爪龙刀进行全体攻击将其击破，接着发动连续行动后往上移动5格，对ジャック・スミス用三位一体真龙斩进行攻击将其击破。



关卡 24

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、强袭

攻略法

マジンカイザ-SKL使用精神“斗志”、“气合”和“觉醒”，并使用“操纵者交代”把机师换为真上。ダンク-ガノヴァ使用葵的精神“斗志”和朔也的“气合”两次后，移动到マジンカイザ-SKL的左边和其邻接，对破坏ロボ使用ゴッドパウンド进行攻击，マジンカイザ-SKL用ブレストリガ-（连射）援护攻击，接着デモンベイン对ダンク-ガノヴァ使用アル的精神“再动”。ラインバレル使用精神“觉醒”后，移动到ダンク-ガノヴァ的上方和其邻接用太刀攻击左边敌PU里的GRK-7，ダンク-ガノヴァ使用断空炮援护攻击将其击破。ダン

ク–ガノヴァ使用精神“觉醒”和“激励”后，移动到ラインバレル的左边使用ブ–ストノヴァナックル对左边剩下的一个敌人进行攻击，ラインバレル援护攻击将其击破。ダンク–ガノヴァ使用精神“加速”和“ひらめき”后，移动到ジャック・スミス的PU旁用ゴッドビ–ストモ–ド对其进行全体攻击。デモンベイン使用精神“气合”和“热血”后，对左下的敌PU进行全体攻击将其击破。マジンカイザ–SKL用“操纵者交代”把机师换回海动，移动并用牙斩刀对右边的敌PU进行全体攻击将其击破，接着再使用精神“热血”和“直击”，移动并用牙斩刀对ジャック・スミス的PU进行全体攻击将其击破。最后ラインバレル加了精神“热血”后用エグゼキュ–タ–（斩击）击破破坏ロボ过关，

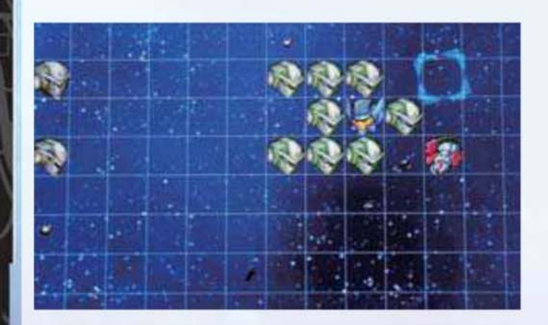


入门（ライト）

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机体被击坠
过关报酬	资金30000、インファイトLv+1、ガンファイトLv+1

攻略法

ブレイヴ指挥官用试验机有防护罩，并且机师还有指挥技能，让其他两架机以其为中心推进即可对付杂兵，精神全部留给最后的两架ACE机。



初回特典

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金30000、援护攻击Lv+1、援护防御Lv+1

攻略法

一开始我方处于被包围的状态，由于上方有ACE机，推荐先往下移动消灭杂兵提升气力。母舰和リチャ–ド都有指挥效果，可以多利用指挥效果来节约精神。另外エイ–ダ和サヤ没有全体攻击技能，让她们组成PU会比较有效率。

关卡1

胜利条件	击坠100架敌机
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来我方第六回合
过关报酬	资金30000、インファイトLv+1、ガンファイトLv+1、ガ–ド、经验值+Lv1

攻略法



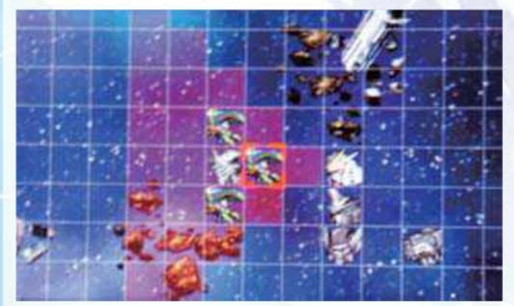
这关的敌机减少到一定程度时会在初始位置的附近增援，要求五回合内击坠100架敌机，也就是说一回合至少要击坠20架，所以光靠普通攻击是不够的，要活用几架有地图武器的机体，尽快让他们达到使用地图武器的气力，其他机体则负责收拾残血的敌机和辅助，特别是补给一定要跟上，以免出现EN不足的情况，还有精神不足时就用ダブルオ–ライザ–的特殊指令トランザムバ–スト来提升命中和回避率。

关卡2

胜利条件	同时击坠3个ハウンドバジュラ
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.3个ハウンドバジュラ只击坠1个或2个
过关报酬	资金30000、援护攻击Lv+1、援护防御Lv+1、ヒット＆アウェイ、集中力Lv+1

攻略法

要达成胜利条件只有用地图武器，其中推荐有着最大攻击范围的**ストライクフリーダムガンダム**的地图武器。战斗前期先让**ストライクフリーダムガンダム**多消灭敌机提升气力，达到地图武器的使用条件后就让HP多的机体作为诱饵，进入**ストライクフリーダムガンダム**地图武器的射击范围内引3个**ハウンドバジュラ**过来，然后用普通攻击将它们的HP削减到地图武器可以击破的程度再让**ストライクフリーダムガンダム**攻击。



关卡3

胜利条件	击坠キバ
败北条件	1.我方全灭 2.迎来我方第六回合
过关报酬	资金50000、底力Lv+1、SPアップLv+1、**カウンター**、经验值+Lv1

攻略法

虽然有回合限制，不过时间非常充足，前期先打杂兵提升气力，等可以使用必杀技后再对付**キバ**，可以说是非常简单的一关。



关卡4

胜利条件	迎来我方第五回合
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金50000、集中力Lv+1、指挥Lv+1、Eセーブ、**インファイト**Lv+1

攻略法

这关需要保护好不能行动的我方母舰，按初始阵型等敌人送上门就好，注意不要将敌人的PU数量降到2或以下，否则会出现非常强力的导弹，所以在敌人PU还还剩3个时就全力防守吧。

关卡5

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来我方第十一回合
过关报酬	资金50000、全体攻击Lv+1、底力Lv+1、Bセーブ、经验值+Lv1

攻略法

在我方进入指定区域前敌方每回合都会出现增援，要让移动力高的机体尽快前往，敌方没了增援后接下来的战斗就很轻松了。

关卡6

胜利条件	击坠实验体01、02、ジャック・スミス、道生、カノン（以上目标没有一次性击倒HP会全回复）
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金50000、SPアップLv+1、指挥Lv+1、气力限界突破、**ガンファイト**Lv+1

攻略法

这关的几个目标都要一次性击倒，否则无论打多少次HP都会全回复，所以一定要选择有高威力必杀技的机体来攻击，如攻击力最高的**ナナジン**和**ビルバイン**，可以让它们组成PU，或者有精神“斗志”的**マジンカイザー**-SKL和几个攻击力次高的单位组成PU也行。不过光有攻击力还不够，事前还要先让**ディスィーブ**降能力，另外**ダブルオーライザー**的特殊指令效果也不错。



关卡 7

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金100000、集中力Lv+1、连续行动、连续ターゲット无效、经验值+Lv1

攻略法

这关只有各作品的配角机体出战，而且部分修理机还会变得不能修理，要活用防御类精神减少伤害，以免回复跟不上。当初期敌人低于一定数量时地图上方会出现敌增援，要注意敌方母舰和个别ACE机的地图武器，移动时最好先确认好地图武器的攻击范围，避免在范围内扎堆。



关卡 8

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
过关报酬	资金100000、全体攻击Lv+1、斗争心、アタッカ–、击坠数+5

攻略法

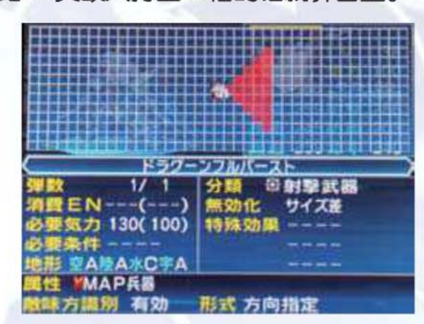
敌人以各作品的ACE机为主，不过会主动出击的只有几个，只要慢慢推进逐个消灭还是非常好打的，最后几个不会主动出击的就从侧面绕过去，避免进入它们火力的交集点。

关卡 9

胜利条件	击坠200架敌机
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来我方第八回合
过关报酬	资金30000、インファイトLv+1、ガンファイトLv+1、ダッシュ、经验值+Lv1

攻略法

和关卡1类似，都是在限定回合内击坠指定数量的敌机，不过这关要求的数量更多，要做好持久战的准备。我方大部分机体都有地图武器和连续行动技能，用连续行动调整位置再使用地图武器是快速歼敌的关键。由于地图武器的EN消耗很大，当EN不足时要及时回母舰或让补给机进行回复，否则留在场上给ELS类敌人打空EN槽的话就算击坠。



关卡 10

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金30000、援护攻击Lv+1、援护防御Lv+1、见切り、底力Lv+1

攻略法

这关我方只有女性机师出战，不过有ダンク–ガノヴァ这样强力机体在，基本不会有太大的问题，对付ACE机前记得先让ディスィ–ブ降能力，这样连精神都可以省了。

关卡 11

胜利条件	敌全灭（吕布会在HP低于40%以下时撤退）
败北条件	1.我方全灭 2.孙尚香被击坠
过关报酬	资金50000、全体攻击Lv+1、集中力Lv+1、サイズ差无视、经验值+Lv1

攻略法

这关孙尚香由电脑控制，会一味地往敌人方向冲，我们需要保护她的同时全灭敌人，不过好在她的移动力不高，只要赶在她前面把敌人击坠就不会有问题，稍强一点的只有最后的吕布，不过他会在HP低于40%以下时撤退，对付起来也不会很吃力。

关卡 12

胜利条件	敌全灭（击坠ヤオヨロズ后爆炸会停止）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来我方第十一回合
过关报酬	资金50000、指挥Lv+1、SPアップLv+1、精神耐性、インファイト+Lv1

攻略法

这关母舰不能行动，而且ヤオヨロズ还会每回合对我方全员造成10%的伤害，只有将他击坠伤害才会停止，另外如果我方有机体被击坠的话在地图右边还会追加导弹增援，对母舰非常不利，所以当HP不足时要及时回复。

关卡 13

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
过关报酬	资金50000、底力Lv+1、全体攻击Lv+1、修理スキル、经验值+Lv1

攻略法

敌人全是我方的机体，实力不弱，要活用指挥范围和精神来歼敌，不能有侥幸心理，因为一旦敌人够气力使用必杀技，我方大部分机体被打中就是秒杀，对于不能临时存档的特殊关卡来说，一旦少了战力就难上加难了。

关卡 14

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
过关报酬	资金50000、集中力Lv+1、指挥Lv+1、补给スキル、ガンファイト+Lv1

攻略法

将上一关的敌我阵容互换了的关卡，而且大部分敌机一开始就会主动出击，从正面迎敌会被两面夹击，最好是集中兵力从侧面突破。这关我方阵容要比上一关的强一些，即使被击破一两架也不会有太大的问题。

关卡 15

胜利条件	敌全灭
败北条件	我战舰被击坠
过关报酬	资金100000、SPアップLv+1、斗争心、强运、经验值+Lv1

攻略法

敌方第五回合地图左上和右下会出现敌增援，所以不必冲得太快，等把增援收拾后再直捣黄龙。注意右下增援的ACE机以及两个卫星兵器都有地图武器，在接近时一定要确认好范围。



关卡 16

胜利条件	敌全灭
败北条件	我战舰被击坠
过关报酬	资金100000、底力Lv+1、连续行动、SP回复、击坠数+5

攻略法

别看敌人只有几个，每个的实力都非常强，特别是爆刘鬼和ゴゴール分别有两个形态和三个形态，并且两机的最终形态都有地图武器，要一回合内击倒，否则给它们使用地图武器我方就非死即伤了。



隐藏要素

注意事项

内部击坠数：当一名隐藏同伴的加入条件涉及到某角色的击坠数时，都为不计角色刚加入时的初始击坠数以及多周目继承下来的击坠数的内部击坠数，例如条件中有该角色的击坠数达到 100，如果加入时该角色的击坠数就有 50，那实际要求的数字就为 150，如果只按条件字面上的要求达到 100 的话，内部击坠数实际只有 50，是满足不了条件的。（下文提到的击坠数都为内部击坠数）

条件继承：满足过的条件会继承，如上面的击坠数条件，还有用某角色击坠特定的敌人、进入特定的路线等，只要满足过一次，以后的周目就会继承，接下来的周目只要把该角色加入条件中未达成的部分完成，也是可以让其加入的。

マークゼクス（羽佐间翔子）



1.序章用一骑击坠スフィンクスA型种。
2.第13话翔子击坠5架以上的敌机。
3.第26话结束时一骑的击坠数在100以上，并且分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
4.满足以上条件在27话B加入，同时入手技能部件“ガンバリ屋”。

ロミナ更换服装



1.第26话后的分支选择A路线“この舰に同行している”。
2.第28话A结束时的对话会出现选项，选择“ドレスのままでいる”服装不变，选择“战斗服を着る”以后ロミナ会换上战斗服。

スケルトン（カレン）

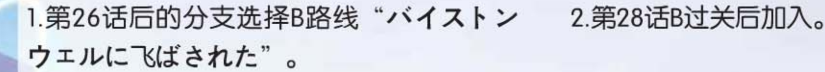


1.第6话后的分支选择A路线“ソレスタルビーイングに合流”。
2.第13话后的分支选择B路线“日本”。
3.第26话后的分支选择A路线“この舰に同行している”。
4.第28话A开始时ジョウ的击坠数在100以上。
5.第28话A不攻击カレン（援护防御的误伤也不行），シャルム让ジョウ击破。
6.满足以上条件在第28话A过关后加入，同时入手技能部件“补给装置搭载”。

ビルバイン（夜间迷彩）



1.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
2.第28话B登场时自动变为夜间迷彩色的ビルバイン，照准值和运动性比原来的高一点。



ギム・ゲネン（リュクス）




1.第26话后的分支选择B路线“バイストンウェルに飞ばされた”。
2.第28话B过关后加入。

ズワァース（バーン）



1.第13话后的分支选择A路线“アメリカ”，
2.第26话后的分支选择B路线“バイストンウェルに飞ばされた”。
3.第31话开始时ショウ和マーベル的击坠数合计在100上。
4.第31话的战术指挥用チャム。
5.第31话分别让ショウ、マーベル、エイサップ和バーン战斗，发生战斗前对话。接着把バーン机体的HP削减到10%以下会发生单挑剧情（单挑后自动被击坠）。
6.满足以上条件在第31话过关后加入，同时入手技能部件“アタッカー”和“距离补正无效”。

マークアイン（日野道生）



1.第20话道生的击坠数在5机以上。
2.第25话让一骑和道生战斗发生战斗前对话，并让一骑击坠道生。
3.第37话开始时道生的击坠数在100以上，并让他担当第37话的战术指挥。
4.满足以上条件他会在第39话作为增援加入，同时过关后入手技能部件“气力+防御”。

小楯卫生存

1.第13话后的分支选择B路线“日本”。
2.第26话后的分支选择B路线“バイストンウェルに飞ばされた”。
3.第32话后的分支选择B路线“アーカムシティの防卫に残る”。
4.第34话前至少使用过マークドライ+マークアハト+マークフュンフ的合体攻击“トリプルドッグ”一次。
5.第38话开始时卫、剑司和咲良的击坠数合计在150以上。
6.第38话让卫和サコミズ战斗，发生战斗前对话。
7.满足以上条件会在第41话过关后加入，同时入手技能部件“完全防御”。

ウィル（ウィル）



1.第13话后的分支选择A路线“アメリカ”。
2.第15话A让ヒーローマン和两架实验体战斗，发生战斗前对话。
3.第16话A让ヒーローマン击坠ウィル，之后让ヒーローマ和ゴゴール、ウィル和ゴゴール发生战斗前对话。
4.第44话让リナ担当战术指挥。
5.第44话开始时ヒーローマン的击坠数在200以上。
6.第44话的ニック让ヒーローマン、ウィル与其发生战斗前对话，并让ヒーローマン击坠。
7.第44话的ゴゴール让ヒーローマン、ウィル与其发生战斗前对话，并让ヒーローマン击坠。
8.满足以上条件会在第44话过关后加入（注意过关后的剧情对话不能用L+A跳过，否则会因为Bug不加入），同时入手技能部件“改造”。

超级机器人大战UX



オウカオー（サコミズ）

1.第12话让**エイサップ**击坠**サコミズ**。
2.第13话后的分支选择A路线“**アメリカ**”。
3.第26话后的分支选择B路线“**バイストンウェルに飞ばされた**”。
4.第38话开始时**エイサップ**的击坠数在100以上。
5.第38话让**エイサップ**击坠**サコミズ**。
6.第40话让**エレボス**担当战术指挥。
7.第40话**オウカオ**–第一形态时，让**エイサップ**、**リュクス**分别和**サコミズ**发生战斗前对话，并让**エイサップ**击坠**オサコミズ**。
8.第40话**オウカオ**–第二形态时，让**エイサップ**、**リュクス**和**ショウ**对**サコミズ**进行说得，最后由**エイサップ**击坠**サコミズ**。
9.满足以上条件第45话开始加入，同时入手技能部件“剑豪”和“先手必胜”。



ジュダ（石神邦生）

1.第6话后的分支选择B路线“**JUDAに残る**”。
2.第13话后的分支选择B路线“日本”。
3.第26话后的分支选择A路线“**この舰に同行している**”。
4.第32话后的分支选择A路线“**バジュラの**扫讨作战に参加”。
5.第41话后的分支选择B路线“龙宫岛の防卫に残る”。
6.第43话B让浩一击坠**ツクヨミ**。
7.第45话开始时浩一的击坠数在200以上。
8.满足以上条件在45话结束后加入，同时入手技能部件“移动+资金”和“予知”。

吕布トールギス（吕布）&貂蝉キュベレイ（貂蝉）

1.第6话后的分支选择B路线“**JUDAに残る**”。
2.第13话后的分支选择C路线“**ヨーロッパ**”。
3.第26话后的分支选择B路线“**バイストンウェルに飞ばされた**”。
4.第32话后的分支选择B路线“**アーカムシティの防卫に残る**”。
5.第41话后的分支选择B路线“龙宫岛の防卫に残る”。
6.目前为止有吕布登场的关卡让刘备、曹操或孙权至少击坠过一次。
7.第42话B开始刘备、曹操和孙权的击坠数各在200以上。
8.第42话B战术指挥选择孔明，并让刘备击坠吕布。
9.满足以上条件第45话作为我方增援登场并加入，同时入手技能部件“**サポーター**”和“气力+攻击”。

ブレイヴ指挥官用试验机（グラハム）

1.第2话让**グラハム**击坠5架以上敌机。
2.第6话后的分支选择A路线“**ソレスタルビーイングに合流**”。
3.第13话后的分支选择A路线“**アメリカ**”。
4.第26话后的分支选择B路线“**バイストンウェルに飞ばされた**”。
5.第32话后的分支选择A路线“**バジュラの**扫讨作战に参加”。
6.第41话后的分支选择B路线“龙宫岛の防卫に残る”。
7.第48话让**グラハム**担当战术指挥，关卡开始时的击坠数在100以上，并让**ロックオン**和**アレルヤ**出击。
8.满足以上条件第48话**グラハ**使用自杀式攻击后就不会死亡，同时过关后入手技能部件“精密攻击”和“铳の名手”。

GN-XIV（パトリック）&GN-XIV（アンドレイ）

1.第26话后的分支选择B路线“**バイストンウェルに飞ばされた**”。
2.第32话后的分支选择A路线“**バジュラの扫讨作战に参加**”。
3.第41话后的分支选择B路线“**龙宫岛の防卫に残る**”。
4.第48话开始时刹那的击坠数在200机以上。
5.满足以上条件第48话过关后加入，同时入手技能部件“强运”和“修理装置搭载”。

マ－クニヒト（来主操）



1.第41话后的分支选择B路线“**龙宫岛の防卫に残る**”。
2.第41话至第47话期间至少使用过ファフナ－系机体的合体攻击**クロスドッグ**（一骑+真矢+剑司+**カノン**）、**ツインドッグ**（一骑+真矢）、**クロスドッグ**（晖+里奈+芹+广登）各一次。
3.第47话开始一骑的击坠数在200以上。
4.第47话让一骑击坠操。
5.满足以上条件第49话过关后加入，同时入手技能部件“SP回复”。

零影（イルボラ）



1.第6话后的分支选择A路线“**ソレスタルビ－イングに合流**”。
2.第13话后的分支选择B路线“**日本**”。
3.第16话B让**イルボラ**担当战术指挥。
4.第26话后的分支选择A路线“**この舰に同行している**”。
5.第39话让**カレン**和**イルボラ**发生战斗前对话。
6.第49话开始时**ジョウ**的击坠数在200以上。
7.满足以上条件第49话过关后加入，同时入手技能部件“气力觉醒”和“强袭”。

VF-27γ ルシファ－・SP（ブレラ）

1.第6话后的分支选择A路线“**ソレスタルビ－イングに合流**”。
2.第13话后的分支选择C路线“**ヨ－ロッパ**”。
3.第26话后的分支选择B路线“**バイストンウェルに飞ばされた**”。
4.第32话后的分支选择A路线“**バジュラの扫讨作战に参加**”。
5.第43话后的分支选择A路线“**ユニオンへ向かう**”。
6.第50话让**ランカ**担当战术指挥。
7.第50话让**アルト**和**ブレラ**发生战斗前对话，并由**アルト**击坠**ブレラ**。
8.满足以上条件第50话过关后加入，同时入手技能部件“移动+精神”和“连续タ－ゲット无效”。

リベル・レギス（マスタ－テリオン）

1.第13话后的分支选择A路线“**アメリカ**”。
2.第26话后的分支选择B路线“**バイストンウェルに飞ばされた**”。
3.第32话后的分支选择B路线“**ア－カムシティの防卫に残る**”。
4.第43话后的分支选择A路线“**ユニオンへ向かう**”。
5.此前《**デモンベイン**》作品的BOSS机都让九郎发生战斗前对话和击坠。
6.第51话将战术指挥设置为霸道琉璃，并且该话开始前九郎的击坠数在200以上。
7.第51话由九郎击坠**マスタ－テリオン**。
8.满足以上条件第51话过关后加入，同时入手技能部件“地形适应强化”和“全能力强化”。

文 半夏 美编 咕噜

《雷顿教授与超文明A的遗产》在游戏进行过程中满足特定条件会开启“ヒミツノモード”中“レイトンからの挑战状”，共有五个部分，每个部分收录三个谜题，全部解答之后在本篇的“エピソード”模式追加全新的短剧，下面就让我们一起看一下这些谜题吧。

AVG	文字冒险	3DS
雷顿教授与超文明A的遗产		
レイトン教授と超文明Aの遺产		
Level-5	日版	2013年2月28日
1人	5500日元	对应邂逅通信/无意识通信

研究中心

流行の最先端を歩みし者の部屋

开启条件：完成迷你游戏“きせかえファッション”后开启。

谜题151 坠落寸前3

问题 引擎故障，飞机就要坠落，将所有的管道装好，让燃料能够顺利注入。注意必须用上所有的部件。

答案 如图所示。



谜题152 10个のボタン2

问题 这个电梯有25个按钮，按对其中10个就能启动，在边上刻着罗马数字，用来表示这一行/列可以按下的按钮数量，O表示不能按下任何一个，请按下正确的按钮。

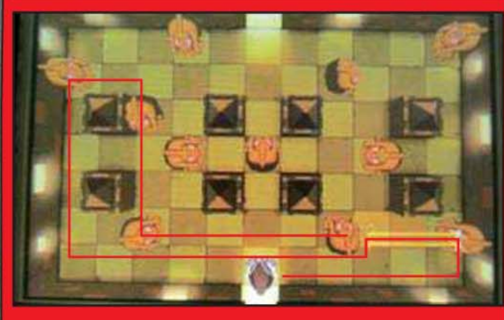
答案 如图所示。

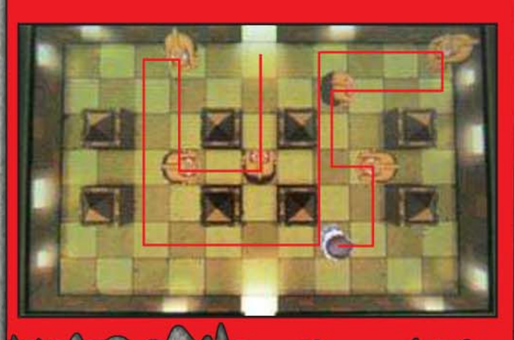


谜题153 断罪の间2

问题 引导迪斯科尔安全走到终点。

答案 行进路线如图所示。





森のたしなみを制した者の部屋

开启条件：完成迷你游戏“ころころナッツ”后开启。

谜题154 つるつるカメ3

问题 冰面上有晒太阳的乌龟和冰块，想办法让红色的乌龟停在红色方块内，冰块可以堵住冰窟，滑动中的乌龟如果碰到障碍物就会停住。

答案 最左侧的冰向右→上方的绿色小乌龟向下→左侧大乌龟向右→右数第二列中间的冰块向右→红色乌龟向上→红色乌龟向左→右下角冰块向左→中央的冰块向下→红色的乌龟向下。

谜题155 妖精のキッチン3

问题 食材越过其他食材时，就会和其他食材就会堆在一起，每次只能越过一个食材，将所有食材集中到中央。

答案 右下的生菜向上→中央上方的汉堡肉向下→左上的芝士向右下→左下番茄向上→右下培根向左上→右上生菜向左下→中央下方的汉堡肉向上→中央上方的汉堡肉向左下→左上的番茄向下→左下的番茄向右上。

谜题156 街の灯り3



问题 今夜是祭典，需要将所有的街道都照亮，主办者希望同种颜色的灯光不能交叉。

答案 如图所示。



庭园に息吹を与えし者の部屋

开启条件：完成迷你游戏“おはなみガ－デン”后开启。

谜题157 クレーンを避けろ3

问题 危险！吊臂向雷顿教授袭来，巧妙地避开障碍让雷顿教授走到终点。

答案 右上右右下下右下右右上上下右上右。

谜题158 ピラミッドを作れ3

问题 将数字放在金字塔上，要求上面的数字是下面数字的差。

答案 如图所示。



谜题159 花を植えよう3



问题 在庭院内种植鲜花，希望两种鲜花交替种植，注意有房子的地方不能种植。

答案 如图所示。



超文明の真実を解明した者の部屋

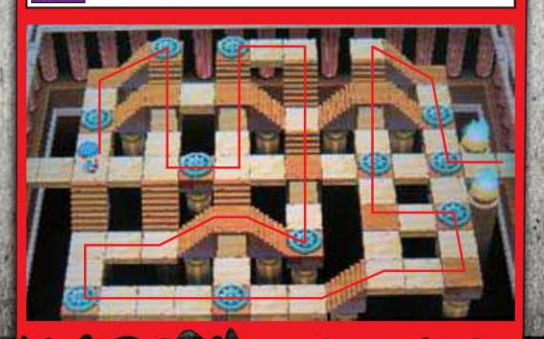
开启条件：通关后开启。

谜题160 枯れた水路桥2



问题 控制卢克打开所有机关，并且不重复地顺利走向终点。

答案 如图所示。



雷顿教授与超文明A的遗产

谜题 161 隐し升降路 2

问题 为了构筑扳手移动的轨迹，有六次机会转动石板。

答案 如图上数字，依次按下 127635。

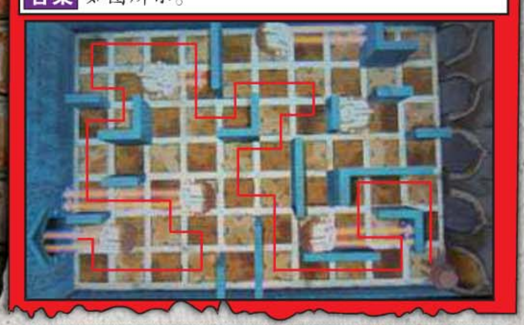




谜题 162 神罚の间 2

问题 躲避陷阱帮助雷顿走到终点。

答案 如图所示。



全てのナゾを愛する者の部屋

开启条件：解决其他所有谜题后开启。



谜题 163 海贼と水兵 3

问题 水兵遭海盗攻击，棋子跳过其他棋子就会将跳过的棋子改变成另一种，想办法将所有棋子变成水兵棋子。

答案 1. 左下海盗向右上。
2. 中央海盗向右下。
3. 右上海盗向中央。
4. 右下海盗向左上。
5. 左上水兵向右下。
6. 下数第二行右数第二列水兵向左上。
7. 左上海贼向右下。
8. 右下水兵向左上。
9. 中央水兵向右上。

谜题 164 博士と催眠弹 3

问题 将催眠弹从通气口投入，想办法到达右上角，催眠弹碰到板子会转变方向，其中画有圆形标志的板子在碰到催眠弹后也会转变方向。

答案 第一个从右数第二个通风口、第二个从最左侧通风口，第三个从右数第二个通风口扔下。

谜题 165 注文家具

问题 将桌子从乱七八糟的椅子中挪出来。

答案 如图所示。





























烧录卡新闻站

栏目主持：酾潞潞　文 月下雪影

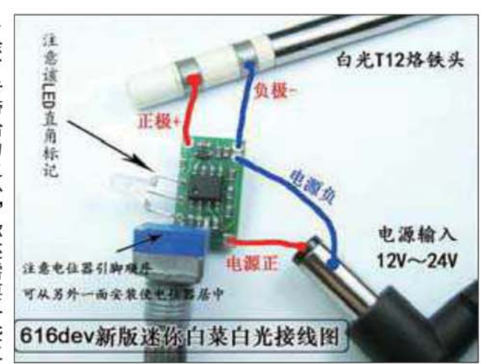
烧录卡博物馆

烧录卡名称：改版烧录卡
生产厂商：众D版商
适用主机：GBA
存储容量：视卡带容量而定

说起GBA的烧录卡，其实还曾有过一段极其特殊的时期，具体追忆起来很难想起这段时期是从何而起，因何而起，不过能记起的是，GBA Link给了它们第一个舞台，而真正让它们发扬光大的是后来的火线烧录卡。如果你曾经历过这段时期，看到这期烧录卡博物馆的题头，应该就会知道这期的内容了吧？没错，我们下面要说的正是改版烧录卡。准确的说，应该是由盗版GBA游戏卡（下面简称D版）带改造而成的烧录卡。在当时，国内GBA最为盛行的时期，烧录卡其实占据游戏市场的份额并不大，把所有烧录卡加在一起，能有30%也就很难得了，而剩下的70%无疑全是廉价的D版GBA游戏。当时，D版GBA游戏价格靠容量区分，32Mb的在30元左右，64Mb的是50元左右，128Mb在90~100元之间，更为热门一些的128Mb游戏可以卖到120元，也因此很多玩家对游戏容量有了概念。在D版卡带便宜的同时，卡带还支持折价回收，很多学生也靠着一张游戏卡带加钱换另一张新游戏的方式玩着想玩的游戏。或许是换的人多了，有些卡带没法处理，也或许是有人联想到D版既然同是GBA卡带，为什么D版就不能变成烧录卡，总之，有了第一个吃螃蟹的人，D版卡可以改成烧录卡成为了之后最为风靡的话题，一张卡加一根线，再配合电脑端的GBA Link程序就能把新游戏烧录进去，换做谁都会喜欢这种廉价烧录便宜的方式。由此，第一批支持改卡的游戏成了香饽饽，《恶魔城 白夜协奏曲》、《光明之魂2》、《黄金太阳1&2》、《马里奥赛车A》、《机器人大战OG》、《机器人大战R》，甚至是平时无人问津的《胜利十一人》、《大战略》在那段时间都卖到了脱销，这些可以改造的游戏，均是三菱和富士通的NAND Flash芯片，只不过有的需要打磨，有的需要把第1和第3脚进行转换，有的则要焊转接板，总之各种改造的方式层出不穷。可是过了一段时间大家发现，即便卡带上的NAND Flash是三菱和富士通的也不能改造，很多人在改完之后经常出现写入失败的问题，卡带也无法读取了，一张好好的D版就这样费掉了。这时才了解到原来改卡除了和Flash芯片有关之外，更重点的是PCB版上面的编号，只有部分编号的可以修改，但在购买游戏之前大家不能随便拆开卡带看，所以看PCB版编号的方式也并不被大多数玩家熟知，最后很多玩家买了卡带也是碰运气，如果遇到了可以改卡的PCB就好，如果看编号不对应，直接装回去再加钱换别的游戏就行了，只不过因为破过JS的封条，会损失几元钱。后来，火线烧录卡的横空出世让改卡发展到了最高潮，越来越多的PCB版改卡方式被挖掘出来，火线的官方论坛也有专门的改卡板块，上面有着各种不同PCB版的具体改卡教程，同时火线烧录卡的烧录程序也支持D版改卡，并且当作主打功能之一，单独的烧录线也在市场上贩卖，方便改卡的玩家们。当时的各个掌机杂志也特别开设了改卡方面的内容，提供给大部分玩家们，一时间改卡成为了烧录卡界最热的话题。时过境迁，在NDS时代D版卡已经不复存在，烧录卡发展成了最主流的游戏形态，籍此我们将改版烧录卡也列作了烧录卡之一，介绍给大家，一起纪念那段难忘的时期。



▶D版卡能不能改造成烧录卡很看运气，不同的PCB版有不同的改造方式。



▶除了卡带给力之外，你还需要一些工具才行，比如电烙铁、铜线等。



最近补坑打通了《跨界计划》，感觉这游戏完全就是靠角色支撑的呀，不然后面会感觉很枯燥，话说最近有点想给自己的3DS LL加一个保护壳，而这次的硬件短消息中，小编也会为大家介绍3DS LL保护壳类的周边产品，不知道其中有没有你喜欢的款式呢？

《怪物猎人4》3DS LL保护壳

品名：ニンテンドー3DSLL专用 モンスターハンター4 フェイスカバー オトモアイルー
出品：Takara Tomi
对应机种：3DS LL
官方价格：1680日元






虽然说《MH4》距离发售还有一段时间，但其实相关的游戏周边早就已经发表，例如这款3DS LL保护壳。保护壳正面是一个巨大的艾鲁猫头图案，背面则是艾鲁猫的身姿，打开主机后背面刚好组成一只艾鲁猫的全身像，是不是很可爱呢，该保护壳还有两种颜色选择，不过目前还没有正式公布发售日期，官网也只是暂时接受预定，看来是要等待游戏发售再一起贩卖吧。

卷线盒形USB数据线

品名：CYBER・USB巻き取りケーブル
出品：Cyber
对应机种：PSV
官方价格：980日元

同类的PSP数据线我们可能见过不少，不过PSV数据线倒是没怎么在市场上看见过。这款卷线盒形USB数据线，可以自由调节数据线的长短，玩家如果需要带出户外时，可以将线收起来，当需要的时候再拉长使用，很方便是吧。不知道国内市场什么时候才会有同类的PSV数据线呢。



《超级马里奥》3DS LL保护壳

品名：ニンテンドー3DS LL 专用 スーパーマリオ ブロックカバー
出品：Takara Tomi
对应机种：3DS LL
官方价格：1575日元

"水管大叔"又有新周边了，这款《超级马里奥》3DS LL保护壳和之前的《怪物猎人4》3DS LL保护壳同为Takara Tomi出品，外表采用的是马里奥的游戏主题。主机面上还有个大大的"？"砖头，是不是有种想往上顶、想看看里面有什么的冲动呢？





皮卡丘耳机

品名：任天堂公式ライセンス商品 ポケットモンスターヘッドホン for ニンテンドー3DS ピカチュウ
出品：Nintendo
对应机种：3DS LL
官方价格：2000日元

一款超Q的耳机，耳机采用挂耳式设计，耳机两侧印有皮卡丘的图案。虽然官方名称说是供3DS使用，但其实这种接口可以使用在一切音频设备上。不知道用来玩《口袋妖怪》，指挥着皮卡丘战斗会是怎样一种感觉呢。



iPhone内裤

品名：スマートパンツ
出品：Bandai
对应机种：iPhone
官方价格：200日元

这款周边的确有点"奇葩"，虽然意在保护iPhone那最重要的按键，不过以内裤外观设计实在有点猥琐。该产品并不可单独购买，而是通过扭蛋机来随机扭出，总共有7款图案。其实该产品酷洛洛在上次去香港C3游戏动漫展的时候刚好有售，当时酷洛洛抽出来的是豹纹，看来一台iPhone也无法掩饰我狂野的心……



闪亮亮3DS LL保护壳

品名：ジュエリーカバー：ハードタイプ
出品：Gametech
对应机种：3DS LL
官方价格：1260日元

依旧是3DS LL保护壳的介绍，这次介绍的是一款偏向女性玩家使用的保护壳。该产品共有4种颜色，分别为红、蓝、黑、粉四种，其最大的特色在于保护壳内嵌有一层闪粉，在光照下会反射出灿烂的闪光，带出户外存在感爆点呀。



掌机市场扫描

现在PSV的国内价格正在不断下降，不知道什么时候才见底呢，另外最近酷洛洛有点打算买张《胧村正》，其实Wii的时候已经通过一次了，但毕竟是好游戏，值得再玩一次。好了，看看近期的市场概况吧。

栏目主持：酷洛洛


北京 德科

原本以为价格已经探底的PSV居然又出现了一次小幅度的降价，这让很多玩家更加陷入了矛盾之中，一来自己垂青已久的游戏机售价日渐低廉，购机成本降低，愈发呈现出物美价廉的美好形象；另一方面又担心会不会是索尼有意推出新机型而做出的清仓。实际上来看后一种担心大可不必，首先PSV硬件设计不存在任何短板（相比于当初的PSP而言），其次降价只是为了在业界不景气的大环境下尽可能多地扩大装机量，进而争取软件商的垂青，这才是索尼目前主要看中的部分。倒是大规模日版机的涌入让之前比较主流的港版主机位置尴尬，截稿时日版PSV黑色已经跌破了1300元，这是一个当年PSP都用了6年左右的时间才达到的价格，而彩色主机也变得离玩家越来越近，不考虑零售商手中积压的高价存货，白色、红色、蓝色PSV的价格在1380元左右，应该说玩家们已经可以自由地选择自己喜欢的颜色而不必太过纠结价格了。只不过相对于主机的降价幅度，配件的价格基本上没有变动；软件方面因为最近热门的游戏都是一些日系作品，软件价格比起之前的第一方也要贵上不少，PSV《闪乱神乐》在货源基本充足后价格为360元左右，而高素质的《胧村正》280元左右的价格已经算得上是比较的合理了。

3DS LL方面，因为日元汇率变动的缘故，出现了美版主机的价格“逆袭”，在日版机降到1250元之后，美版主机却停留在了1300元甚至更贵，考虑到接下来的这个夏天掌机平台上惟一的王者3DS《怪物猎人4》会率先推出日版，并且会在一年左右时间里维持日版独占的状态，“只好”继续将日版进行到底了。



▲说起近期很火的游戏，想必是《胧村正》。



首先为雅安地震中的死者们默哀一下。最近雅安地震的事件应该是国内最大的新闻，而在掌机市场上也有一件“八级强震”级别的大事件，那就是PSV大幅降价，目前3G和Wi-Fi版本的官方售价均为19980日元，调整幅度可以说是巨大。这消息可以说是对玩家们的绝好消息，不过有大量囤货的批发商们可就苦不堪言了。

当初PSV价格稳定在1680的时候，我想差不多这就是底价了吧，毕竟是次世代掌机。可它却真的一直稳定下降，直到现在全新的PSV零售价已经不到1300块了，这价格比PSP都高不了多少。不过销量确实有了一些提升，毕竟这白菜价很是吸引人，而且PSV上还有不少中文游戏，对于国内玩家还是非常友好的。这次大降价批发商是亏了不少，不过零售商影响不太大，因为基本都不会囤太多货，毕竟一点靠谱的破解消息都没有。PSP虽说受到些影响，但依然在市场上牢牢占有一席之地，目前配置一个套装价格在900左右。不过还是提醒下各位，PSP翻新机泛滥，买的时候千万要注意一点。

3DS没有什么太大变化，目前零售价格还是稳定在1100左右。3DS已经官方降价过一次了，所以再往下降的可能性不太大了。3DS LL价格在1400左右，从性价比来看我个人还是比较推荐神游版的，大约1600左右，内置两款游戏还算不错的大作，而且是友善的中文界面，很适合国内玩家。配件方面没有什么变化，已经稳定了相当长的时间了，毕竟不破解的话也没有什么特别需要的配件，都是一些可有可无的周边产品，价格差距比较大。今年大作不少，想玩的游戏好多啊……可惜笔者微薄的工资买起一大堆正版游戏还是有点心疼的，最好还是能破解吧……



▲日版的PSV降价已经在国内全面生效。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	打机王	1080	1080	1300	900	40	160	100
北京	绿洲电玩	1000	950	1280	830	70	110	190
上海	新亚电玩	1080	1100	1400	880	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1180	1280	790	68	98	168
浙江杭州	江城博晶电玩	1000	1000	1250	740	70	90	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1140	1150	1350	900	55	90	155
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1050	1300	800	80	120	220
广西南宁	光派电玩	1100	1100	1350	800	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV Wi-Fi版	PSV 3G版（无锁）	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)
广州	打机王	1370	1380	95	165	290	460
北京	绿洲电玩	1280	1400	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1250	1300	110	200	320	410
江苏苏州	哇靠电玩	1380	1480	120	190	295	490
浙江杭州	江城博晶电玩	1340	1340	120	180	300	480
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1450	1480	110	175	310	460
安徽合肥	大拇指电玩	1350	1450	80	220	340	550
广西南宁	光派电玩	1400	1550	150	220	340	550





雷顿教授与超文明A的遗产



◆Level-5◆AVG◆2013年2月28日◆日版

在游戏主菜单进入“ヒミツノモード”，就能看到“日刊ナゾ通信”，在这里共有20个种类的谜题，每天官方会按顺序更新一题，持续1年。在保证机器连接到互联网后，选择“ナゾをダウンロード”就能更新。

耐久レース

图上方块内有1～4的数字，点击会发生变化，当和相邻方块内的数字一样时会一起消去，如果方块被孤立就无法消除，要仔细思考消除数字的顺序。

耐久レース1

答案：如图上顺序按下。



耐久レース2

答案：如图上顺序按下。



耐久レース3

答案：如图上顺序按下。注意在按下G之前先将G上方数字变为1。



おもちゃ工厂

用线将玩具的头、身体、四肢相连，注意线不能交叉重叠，将所有机器人都连好就能过关。

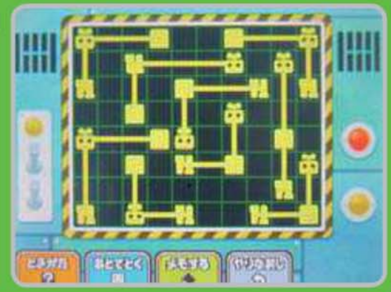
おもちゃ工厂1

答案：如图所示。



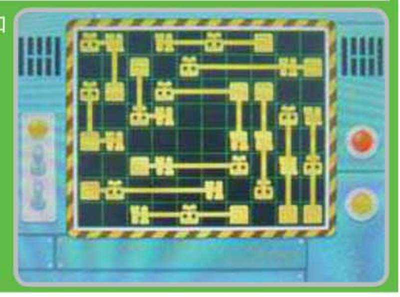
おもちゃ工厂2

答案：如图所示。



おもちゃ工厂3

答案：如图所示。



羊がいっぱい

让牧羊犬推动绵羊前进，羊如果碰到其他的羊就会消除，将所有的羊都消除就能过关。

羊がいっぱい1



答案：推动图上红色字母的羊把相同字母的羊消除，注意先把最上方D推到最右，再推红色D。

羊がいっぱい2

答案：推动图上红色字母的让其羊把相同字母的羊消除。注意H要从左侧推。I在H消失后绕到上面推过去。



羊がいっぱい3

答案：推动图上红色字母的羊把相同字母的羊消除。注意G要从右侧推。



あやかしの森

设置镜子，反射骑士的圣光，必须和怪物颜色相同的骑士圣光才能消除怪物，有数字的怪物表示必须被圣光照耀的次数，每个区域只能放置1面镜子，镜子的角度可以进行变换。

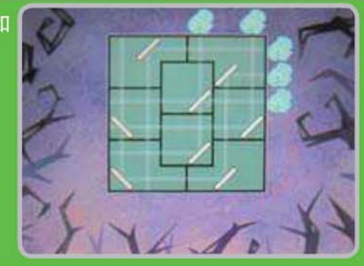
あやかしの森1

答案：如图所示。



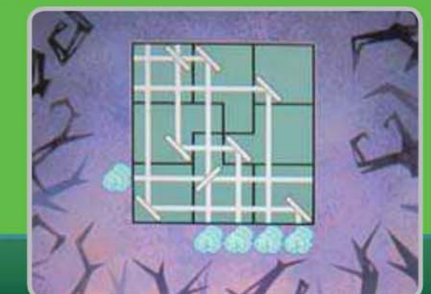
あやかしの森2

答案：如图所示。



あやかしの森3

答案：如图所示。





灵魂献祭



◆SCEJ◆ACT◆2013年3月7日◆日版

本作在4月4日放出了1.10版更新补丁以及DLC内容，这个补丁有接近150MB之大，其中加入了不少新机能以及对诸多细节进行了改进，相关内容参见上辑《掌机王SP》的“PlayStation Vita总部”栏目。DLC内容需要登录PS Store自行下载，包括新禁术和新敌人两个内容，4月18日再度更新了两个新敌人。所有DLC内容均为免费，下面详细介绍一下DLC的内容。

新禁术

ベルセルク

负面效果	无法辨认供物栏里的供物

以脑为代价发动的禁术，持续按键可以将周围的魔物吸到自己身边并给予伤害。虽然用完禁术后无法辨认供物，但装备好的供物不会变换位置，战斗时基本不会对操作造成影响。



新敌人

安装DLC后，“アヴァロン要请录”的“忘れられた要请”里会出现新任务，这里对应的就是新敌人。

デュラハン

解体报酬	虐剑士の锁片
弱点属性	毒
可解体部位	镰刀、双腿

攻击方式

斩击

对前方扇形范围挥动镰刀攻击，“自虐”后会变为对自身360°范围的镰刀攻击。

冲刺

朝玩家方向冲刺，带攻击判定，带追尾修正，冲刺后很大几率会追加斩击或锤击，建议利用翻滚的无敌时间直接朝魔物身后躲避，这样不但可以躲开后续的斩击或锤击，还可以趁机攻击魔物。

锤击

挥动巨锤向正前方猛力砸下，攻击力很高但攻击范围较窄，只要不站在魔物正前方的中距离就不会被命中。

锤乱击

挥动巨锤对自身360°范围进行多次锤击，攻击力高，建议远离魔物。

自虐

受到一定伤害后魔物会跪下并鞭笞自己，一段时间后进入亢奋状态，此时部分招式攻击范围增大，并追加招式“冲刺锤击”。

冲刺锤击

挥动巨锤朝玩家冲刺，攻击力高且追尾性能极强，可用盾防御对其造成大硬直。

战法要点

看起来很高端但其实较弱的魔物。在自虐前只有冲刺和锤乱击有较大威胁，尽量不要在其中距离作战。“自虐”会持续一段较长的时间，不过自虐时的锤击会攻击到近身的玩家，此时可用咆哮类魔法或释放巨人类魔法来中断它的行动。自虐结束后追加“冲刺锤击”，这招移动速度快且攻击力高，但用盾防御后对其造成的大硬直是攻击的好时机，因此对付这个魔物时强烈建议带上盾来作战。



ベヒモス

解体报酬	饥民の实
弱点属性	热
可解体部位	树枝

攻击方式

树枝攻击

用树枝对前方进行横扫攻击，攻击速度和攻击范围都不出众，不过由于该魔物不好分清楚前后，因此近战时尽量绕着圈打，通过其转身来分辨。

压砸

原地跳起然后压向远处的玩家，速度较快，但压砸的移动范围不广，只要离魔物远点就没什么危险。

召唤苹果怪

召唤追着玩家攻击的苹果怪，移动速度和攻击力都很一般，但会给远程攻击的魔法师造成一定困扰，建议优先将其干掉后再攻击BOSS。

旋风

进行蓄力后朝前后左右四个方向发出带追踪性质的旋风，可召唤魔人阻挡或跑远等其自动消失。

种子机关枪

从树枝上的苹果嘴里喷射种子攻击玩家，带一定追踪性能，不过种子的移动速度很慢，可以轻松躲开。

战法要点

该魔物的行动比较缓慢，所有招式的威力都不算高，因此打起来没什么难度。近身时主要用“树枝攻击”和“压砸”这



两招，“旋风”有很明显的蓄力动作，及时跑开即可。召唤出来苹果怪会很大程度阻挠玩家的行动，不过血量不多，建议第一时间清理掉。

ドワーフ

解体报酬	炭矿夫の杯
弱点属性	热
可解体部位	双锤、酒杯、穿在三个矮人身上的酒桶

攻击方式

跳锤

跳起来朝着玩家方向重重锤下，攻击力高且范围较大，锤击时附带地震效果，在白圈范围内会受到该效果影响短时间无法行动。对付这招最好的办法是看到其跃起后就往它身后跑并及时使用翻滚躲避。

前冲锤击

有较明显的准备动作，前冲距离不算远，看到这招的准备动作时就往其身后跑，待其转向并前冲时候绕开即可，还可以趁机进行反击。

解体攻击

三个矮人原地解体，朝着自身三个方向压砸并攻击。此招发动速度快，准备动作不明显，近战时建议不要贪刀，平时远离该魔物，找准空隙再攻击就不会被这招打到。

旋转

自身旋转并追着玩家攻击，这招速度很快并带有很强的追踪性，躲避的难度很高，建议用盾进行防御，成功防御后魔物会出现很大的硬直，是进攻的绝佳时机。

毒爆

原地起跳后下方爆炸，爆炸范围不大，远离本体就没有威胁，该攻击附带毒属性异常状态。

喝酒

魔物受到一定伤害后，最上方的矮人会开始喝酒，喝酒后追加“锤追击”和“放毒”两种攻击方式，破坏酒杯后不再发动该招式。

锤追击

摇摇晃晃追着玩家用双锤进行左右锤击，不过这招移动速度慢不说，攻击范围也仅为魔物的左右两侧，躲避起来很轻松，破坏双锤后不再发动该招式。

放毒

释放全屏毒雾，期间玩家会不断累积毒属性蓄积值，一定时间后处于中毒状态，破坏酒杯后不再发动该招式。

战法要点



该魔物的大部分招式攻击范围都比较大，不过动作较慢，利用翻滚就能轻松躲避大部分招式。用盾防御“旋转”后造成的大硬直是绝佳的攻击时机，由于该魔物可破坏部位较多，可以在其倒地后针对这些弱点部位猛攻，能快速削减其体力。第一时间破坏掉双锤和酒杯可以减少其发动追加招式。

オ−ガ

解体报酬	调理人の帽子
弱点属性	冷
可解体部位	武器、厨师帽

攻击方式

斩击

挥动武器斩向玩家，分横斩和纵斩，横斩的攻击范围较大，不过准备动作很明显，我们有足够的时间移动到魔物背后进行躲避。

压砸攻击

原地坐下压砸玩家，准备动作较短，不过攻击范围并不大，只要近战不贪刀还是很容易躲避的。

后退压砸

玩家处在魔物身后时发动的攻击，后退距离视玩家距离而定。压砸的攻击范围较大，且附带地震效果，不过由于魔物的动作比较缓慢，即便被地震波及也没什么威胁。

跳砍

原地跳起纵斩玩家，追向性非常高且跳跃距离很远，好在纵斩的攻击范围不大，如果没有及时找到障碍物阻隔的话，就尽量横向翻滚。

抛食物

在身前形成火坑，用武器在火坑里寻找一段时间后抛出三块巨大的食物攻击玩家。抛出来的食物追向性很强，且不能用盾防御，不过魔物身后是盲区，只要与其距离不是很远，趁魔物在火坑里寻找食物的这段时间跑到其身后不是难事。

冲刺

以较快的速度前冲，有时还会在冲刺时追加斩击，看准时机翻滚躲避即可。这招伤害不高，就算被命中也不致命。

火坑群

准备动作和“抛食物”一样，会在身前形成火坑，之后地面会不断在玩家脚下出现火坑并爆发，只要不断移动就不会中招。需要注意的是，这一招的热属性蓄积值很高，不小心被命中很容易陷入异常状态，一定要第一时间多次翻滚灭掉身上的火焰来阻止持续受伤。

战法要点

行动缓慢但很耐打的魔物。由于大部分招式的动作都很慢，因此有足够的时间进行躲避，尽量保持在其侧面就能避免被大部分攻击命中。需要注意的是“火坑群”会对全场敌我进行攻击，在跑位时不要被小怪或同伴脚下冒出来的火坑给打到。





作为游戏玩家，我们会接触各种各样的故事，这些故事伴随着我们在游戏世界中的冒险和旅行，最终成为了我们游戏生活的一部分，当游戏结束，这个故事也或深埋或浅藏地留在了我们的记忆中，本辑刊登的“自由谈”作品发售得不算太远，但相信很多玩过《勇气原点》的朋友们在面对可爱小精灵的真相时恐怕会一直难忘吧。而“我与掌机王”继续刊登来稿，继续讲述《掌机王SP》与各位朋友们的故事。“玩家点评”这辑带来的都是NDS和PSP游戏评测，大家玩游戏有感想了、不吐不快，也记得来投稿哦。

妖精的旋律
——《勇气原点 飞翔妖精》的小感触

文 魔王

被小妖精吸引的我



2012年10月，我所在的这个世界出现了一个深不见底的大洞。这次灾难是毁灭性的，村子消失了，村民遇难了，但幸运的是出现了惟一的幸存者——提兹。

提兹对于只有自己活了下来是喜悦还是迷惑？我不知道，但作为玩家我知道他要找出这次灾难的原因，于是我操纵提兹来到了诺尔安迪溪谷，提兹便在这里与风之巫女阿尼亚斯结为了同伴。与此同时，我也与她—— 艾琳也在这里相遇了，她是一只萌物，一只封面“神兽”，一只让宅男们心动的卡哇伊的小妖精。

第一次相遇，她的打扮将我吸引，她的声音将我吸引，她的坚定意志将我吸引……开端一切都是美好的，一切都是我想要的。当时包括我在内的提兹一行人都没有甚至是肯定不会料到剧情会这样发展。

我们要填补大洞，拯救世界，必须要解放水晶——这是她提出来的，也是风之巫女阿尼亚斯所深信的，认为这应该是巫女的使命。所以游戏外的我便用操控的方式引导他们，解放在这个世界的4枚水晶，完成她所交给我们的任务。但现实是，当我们解放了4块水晶后，世界并没有恢复原状，反倒是回到了水晶未解放之前的模样。出现这种状况，我们非常的不解，她似乎也非常疑惑并

道了歉，而大家也并没有责怪她”。最后，我们决定从头再来一次，再次解放这个世界的水晶。

旅途依然很艰难，而且必须再一次面对之前被我们所打倒，所杀掉的怪物及人类，他们当中有因误会而死在我们剑下的人，有因不听劝告被魔物杀死的人，然而这一切我们不得不再次接受——为了解放水晶，为了艾琳的使命，为了拯救这个世界……

天使的外表，恶魔的心



当我们再次解放了4块水晶之后，希望也再一次落空，我们仍然被送回到了过去的世界。面对第二次失败，艾琳只能拼命地道歉，并鼓励我们再一次解放水晶。而我也依然相信她，并控制提兹一行人踏上第三次冒险的道路。凭借在前两次磨练出来的能力，我们顺利地一路秒杀BOSS，第三次将全部的水晶解放完成。但似乎早已预料到一样，我们第三次失败。再次回到过去的提兹一行人对她产生了怀疑，我也有了一丝疑惑，然而就是这种疑惑对接下来我对她的看法起到了根本性的转变。

提兹一行人已经开始对她采取行动了，但我还是决定睁一只眼闭一只眼，仍然按照她的要求解放水晶。解放其中一枚水晶时，我发现艾琳喊出“STOP”后，我仍可控制阿尼亚斯继续提高水晶的强度，但我犹豫了一下还是放弃了，因为我知道这样做会将水晶彻底摧毁，将她的信念破坏。但命运并没有将世界的循环画上句号，而她的真面目也浮出了水面——没错，或许我早该料到，她欺骗了我们，欺骗了相信她的同伴们……她是恶魔的帮凶！

痛恨与觉悟

站在我们面前的，早已不是那好比蝴蝶般美丽又可爱的艾琳，而是只丑陋无比的魔物。那一刻我全都懂了，那才是她真正的形象——与内心一样无比丑陋的外表。为了获取力量的她，欺骗我们解放水晶，利用我们将世界彻底走向毁灭。我顿时感到脑袋一热，一种前所未有的愤慨涌上心头。



▲这变形变得也太……

战斗开始后，我熟练地操纵着已经强大无比的队伍，9999的伤害输出一次又一次地释放在她的身上，变身后的她、最终形态的她、高傲自满的她，在我面前已经完全扭曲……最终，我将艾琳杀死了。

而后面的最终BOSS，我未感受到威慑力。对于我来说，当杀死这个可爱的小妖精的时候，冒险也就此结束了，当同伴再三欺骗自己，你还有足够的勇气相信她（他）吗？谁能解答我这个问题？看来只有自己静下心慢慢思索了。

后记

其实笔者刚开始玩时，一直以为本作是标准的打魔王拯救世界的故事模式，但玩下去后才发现本作并非如此简单，剧情深度完全出乎笔者预料。由于游戏的代入感极强，笔者甚至将自己化身为编外的主人公同提兹一起冒险。虽然对喜爱艾琳的玩家有些残酷，但不得不佩服游戏的导演，将这个拯救世界的故事演绎得如此精彩。当然，在本作的结尾仍有很多疑点，比如提兹的真实身分是谁、为何最终会倒下？为何提兹的弟弟能够生还，如果提兹不是幸存者，那他的的生命又是谁给予的？艾琳真的单单是反面角色吗？一切谜团，都在暗示着着续作的到来。

既然这样，艾琳，我们下次冒险再见！

走过四年，前路共行——我与《掌机王SP》

文 我是穷人

早就想写一篇关于我与《掌机王SP》的文章，却迟迟没有动笔。第一个原因是工作忙，而且去年解锁了“结婚”这个人生成就，几乎一直忙到了年前；另外一个原因就是总想到《掌机王SP》发售第200辑的时候再投稿，作为祝贺200辑的献礼。还有一个不能算是原因的原因就是《掌机王SP》已经陪伴我走过了不短的岁月，很多我和这本书的故事一时半刻很难全部回忆起来，从三个月之前我就已经开始构思这篇投稿，也做了一些准备。这篇文章将作为我对200辑《掌机王SP》的献礼，也作为我和《掌机王SP》走过的这几年的总结。我会采用分项的方式来叙述我与《掌机王SP》之间发生过的趣事。



价格

正常来说正文开篇应该先说我和《掌机王SP》相遇的故事，不过我最近翻看自己买的第一本《掌机王SP》，发现原来从那一辑开始《掌机王SP》是9.8元，在这之前我不知道《掌机王SP》有没有涨过价，而且我也一直以为《掌机王SP》和《UCG》是一样的价格，我对价格这个东西也不是很敏感。

话说我在2008年购入PSP之后，才开始接触主机游戏，对于游戏的类型尚且分不清，更不用说对不同类型游戏的系统拥有自己的了解惯性，再加上本人是一个日语盲，玩一些RPG之类的游戏可以说是非常困难，这个时候游戏攻略对我来说就非常重要。虽然那时开始已经能从网络上查找到游戏攻略，不过这些攻略一般是网站攻略组甚至是玩家个人制作的，一般只有游戏流程的粗略介绍，对游戏的系统并没有太多的讲解，对我而言这些攻略不够“深度”。当时我希望能找到一本游戏刊物，能够比较专业地讲解游戏系统，发掘一些游戏的隐藏要素，还能够提供一些有关游戏历史和文化的资讯供我阅读。带着这份期望，我去了一家经常光顾的书摊寻找我要的东西，一到书摊，我就看到书摊里最显眼的书架上放着一本书：“《掌机王SP》？看这名字好像是专门提供与掌机有关内容的杂志哦。”

为了确认我的想法，我恳求店主让我先阅读一下里面的内容再决定购买与否（《掌机王SP》有一个透明的袋子包装着的，由于以前总有人在书摊里看书，拆开包装看完了又不买，这样的书很难再卖出去，所以店主一般是不允许不买书拆包装袋的），还好我算是老顾客，店主相信我，让我先拆开包装看看。粗略地浏览了一下，攻略什么的我没有细看，不过我被这本书的版式风格所吸引，而且内容充实，具备一定的专业程度。我决定先购买一本回家看看，好的话以后就一直买下去。回家阅读这本杂志，在一个叫做“掌门人”的栏目，发现一个叫马修的小编，告诉读者一个消息：“从本辑开始，《掌机王SP》升价到9.8元。”

“看来我不走运啊，刚买第一本就涨价了，不过内容不错，下辑继续买吧。”然后我就在末页那里找到了下辑的上市时间，然后就等待下一辑的到来。这一买，就买了四年多，有了这一买，才有以后的故事。这四年多以来，《掌机王SP》的价

格从9.8元涨到了18元，而且发售时间从书末页转移到淘宝店上，半月变成了三分之二月，不过我还是每辑都买，每辑看完了又再期待下一辑的到来，或者当年买第一辑的时候，我并没有想到自己会一直到现在还会购买，不过世事往往不可预料。至于我买的第一本《掌机王SP》是哪辑，老读者应该都知道啦——93辑开始，《掌机王SP》升价为9.8元，到现在为止，我已经买了超过一百本《掌机王SP》了。



购买

关于《掌机王SP》的购买，首先我是从书摊购买的，虽然邮购可以预购一整年的，但我这个人性子比较急，希望最新一辑发售后能马上入手，所以邮购这个方式明显不适合我。在书摊购买的话，我是老顾客，书到了之后老板会第一时间电话联系我。由于我所在的地方和编辑部是同一个省份，一般除非某些长假，书都能准时到，有时甚至比官方提供的发售日期还要早拿到书。看到贴吧里一些吧友总是抱怨自己所在的城市由于各种各样的原因不能准时拿到，甚至下一辑发售了这一辑还没到，自己心里多少有点庆幸。以前由于工作地点离书摊比较远，所以一般我会拜托老婆帮我拿书，现在大都是我自己去拿了。拿书的时候，我往往会先在书摊那里看一下书的表皮有没有破损，再翻看一下内页有没有掉页的情况，因为我对书本有一种完美主义，包括看书的时候我都非常小心，那些有缺憾的我肯定要更换的。不过《掌机王SP》的装订质量比较好，至少我自己还没遇到过有哪一辑有掉页的情况，所以后来我一般拿到书就不拆开包装检查了。

虽说我个人对书本装订质量要求比较高，不过也有一辑是例外的，是第190辑，那天一早就去书摊拿书，没记错的话那辑貌似是因为什么原因，所以书到得比较晚，而我一直在焦急的等待中（现在《掌机王SP》发售给我的感觉像某种生理现象，如果因故不能如期到来我就会莫名地感到焦急）。当前一天晚上告诉我书到了，我就一直盼望着快点天亮去拿书。拿到书后去茶馆，打算边喝早茶边看书。当我拆开外包装把书拿出来后，我愣住了——可能是因为运输过程中出了问题，导致我手中的这本《掌机王SP》左下角装订的位置有一个两厘米左右的裂口。可能是因为拿书的时候比较急，而且对《掌机王SP》的装订质量有信心，没有检查一下就离开书摊了，对于一个完美主义者来说，这种情况是多么的令人沮丧。匆忙喝完早茶后，我马上到书摊更换了一本，这次就先拆开外包装检查一下，确认没问题之后再离开。

回家坐下来后，心想终于可以安心看书了，当我翻到96页的时候又愣住了——从97页开始，往后20多页全部装订反了，一直到120多页才恢复正常。我立马怒火中烧，心想我一定是最近没有扶老奶奶过马路，连续拿到两本有问题的书，人品差到极点了！当我将要拿起书打算再去一次书摊换书的时候，忽然一个想法在我心中冒起：我买了差不多100辑的《掌机王SP》了（当时），基本上没遇到过什么装订方面的问题，难得让我买到一本装订反的，这也算是一种幸运（好奇葩的想法）。而



且装订反了也不是不可以阅读，就当作自己的一个纪念，不去换算了。于是190辑的《掌机王SP》我并没有更换，现在静静地躺在抽屉了，在我心中留下了一个特殊的回忆。

阅读

关于我对《掌机王SP》的阅读习惯，其实这四年多以来是一直改变的。一开始的时候，我拿到书就先翻我玩的游戏的攻略，毕竟这是一本游戏刊物，攻略可以说是主角，占的比重非常大（这个情况慢慢开始改变了，游戏周边的资讯和专题占的边幅越来越多，可能这和网媒的高速发展对纸媒的影响有关）。到后来由于自己游戏技术的提高，攻略对我的作用没有以前重要，所以我就开始关注其他内容，像游戏销量啊，“黄金眼”啊，游戏周边啊，还有各个地区的软硬件价格等，我每辑都会看，会结合自己和身边的环境进行思考，而Lancer和Darkbaby这两位资深玩家的吐槽（我个人觉得是吐槽）也是我喜闻乐见的内容。

再往后，每次一拿到书，我会先去翻“掌门人”和“小编寄语”。“掌门人”上都是一些读者的游戏趣事和生活琐事，有时也能看到一些有意思的言论，分享一下其他玩家的开心事和“杯具”，开怀一笑或者隔空同情，就像游戏一样，单机游戏虽然内容充实剧情动人，不过联机游戏却能扩展玩家的热情，延续玩家的动力，相互结合会让自己的游戏体验更加精彩。至于“小编寄语”嘛，发生在小编身边的事情也是广大读者关注的焦点，而某些比较特别的小编例如阿鲁之类的，更是通过这个栏目成为读者中的风云人物，而我看“小编寄语”除了想了解小编的身边事，更是为了看到小编推介的电影、动漫和小说。当一部作品被几个小编简单品评之后，我就会去找这个作品来欣赏一下，最具代表性的就是搞笑漫画日和，当时我完全不知道有这个动画的存在，在某辑“小编寄语”发现好几个小编都在推荐，于是上网看了一下，果然搞笑，结果一发不可收拾，而这部动画在国内影响也越来越大，其台词也影响了人们的日常用语，至今日还在其影响余波之中。不过我同意某小编的看法，这部动画的要看中文配音版，有笑点增加的效果。

看《掌机王SP》，一开始在家里看，当时每个月就两辑，看完一辑起码要等十来天才能买到下一辑，一般拿到书就迫不及待回家看。不过现在我已经改变了这个习惯，一般我买到书会先看一下我有没有中奖，没有的话其他内容就不看了，隔天带到工地去看。我从事的是工程监理工作，大部分时间得工作内容比较枯燥，手机上网玩游戏看小说又比较腻，这个时候拿出《掌机王SP》看一下，时间就变得比较好过。虽然这样阅读比较解闷，不过前一天晚上要忍着不去翻里面的内容有时也是一种煎熬。再来说一下翻书，我看《掌机王SP》都比较小心，翻书的时候比较轻，我有两个看书习惯：一是看书的时候，双手拿着书的两边，看的时候尽量不要把书拉得太开，翻书的时候手指稍松一下，一页书就会因为弹性自己翻过去；第二个习惯是不看的时候把书合好，不把书打开然后反过来盖在桌子上。因为《掌机王SP》的装订方式，如果把书拉得太开，或者经常打开盖在桌子上，很容易造成掉页。不过悲剧的是《掌机王SP》的攻略太重要，注定要因为经常查看的原因而掉页，我也不能免俗。在玩《女神异闻录4 黄金版》的时候，由于几乎每一天都有特殊剧情，导致我必须经常翻看《掌机王SP》的攻略查看，而频繁地看完盖上书、看的时候再打开又不现实，最后我还是把书打开反盖在桌子上。到游戏通关的时候，《P4G》攻略那几页基本是掉光了，搞到我去书摊重新买了一本用来收藏。



彩蛋

对我来说，《掌机王SP》的彩蛋，就是抽奖中奖和刊登自己的投稿。本人运气一般，买了四年《掌机王SP》，寄了四年回函，就中了两次奖。投稿的话，托编辑部不嫌弃，在“自由谈”刊登了四篇。

先说抽奖，虽说在家里我的抽奖运比较好，公司年会抽奖每年不是一等奖就是二等奖，去看个电影都能抽中个高级皮具，但是《掌机王SP》的中奖概率对我这种半老读者来说还是很低的。所以这两次中奖我都十分高兴，不过高兴的原因估计是庆幸自己运气还是不赖的比例比奖品本身要高。那天翻开93辑的时候，我发现原来四年前的《掌机王SP》的大奖奖品是NDS和PSP，现在的奖品变成了游戏周边，不过有奖品总比没奖品好，好运气比奖品本身更重要。或者是因为我自己本来就拥有这些机器，即使大奖是主机，对我来说也可有可无。而且我觉得抽奖本来就是随机，何必强求？中奖好，不中奖也照样过，过于执着只会让自己不痛快。对我来说回函的真正意义不是抽奖，而是分享自己的游戏生活，询问自己的游戏问题，就是这样。所以无论是中奖也好，上“掌门人”也好，我也一样高兴。

至于投稿，其实一开始的时候我认为自己不可能像那些撰稿人那样，可以在一本全国知名的游戏刊物上刊登自己的文章，我总觉得这是一些对游戏有深刻理解的玩家或者游戏高手才能登上的舞台，或者文笔非常好，能够写出打动人心的文章的玩家，都比我更适合。不过当我在“自由谈”里看了越来越多的投稿，发现很多文章都是投稿者游戏生活中的物与事，文笔不一定很好，但内容很真实，有血有肉，以前没有勇气的我，也慢慢产生投稿的想法。有想法，就要去构思，我的第一篇投稿写的是从小到大我和掌机之间的事，涉及很多事物，基本上我是边写边回忆，去编辑自己的语言，如何准确地表达自己的意思，有时一句话我可能要思考十多分钟，等完全通顺之后再写上去。当我完成这篇文章的时候，我就去想安一个怎样的题目才合适——这是我的写作习惯，写之前我会定一个核心主题，但不会确定题目，我希望自己的题目能概括文章的内容，相互呼应，而这是自己的第一篇投稿，当然要谨慎考虑，在重新阅读了自己的文章后，我写上了自己的题目“捧在手中的梦想”。掌机是在手上玩的，而且拥有一台掌机是我的梦想，通过自己的努力实现梦想，这个题目符合我的文章核心内容。在邮箱里按下“发送”键之后，我松了一口气。老实说，我觉得我自己完成了一项创举，做了一件自己一直想做的事，至于事成与否，我没想过，可能是因为自己心里没底吧。一个多月后，我还像往常那样去书摊拿书，回家翻开书，看到“自由谈”的时候，那个题目映入我的眼帘，我不敢相信，我成功了！我迫不及待地和我家人分享，让他们分享我的喜悦。有了这第一次，之后我有好的构思，就会投稿到《掌机王SP》，我不像那些游戏达人那样对游戏有深刻理解，也不像邪道高手那样把游戏演示得行云流水，不过我可以表达我自己的真实看法，提出自己的观点，我也能像他们一样去展示自己。《掌机王SP》给了我这样的一个平台，也给了所有读者一个平台。

展望与祝福

曾经向某小编提出过一个问题，“你觉得作为《掌机王SP》的小编，你们受到的关注比《掌机王SP》本身还多吗？”得到的答案是肯定的，而且很多小编都有这种感觉。不少读者一拿到《掌机王SP》都是先看“掌门人”和“小编寄语”，而且能在“掌门人”和贴吧里经常看到对小编身分和身边事情的探究和讨论。而作为国内为数不多的专业主机游戏刊物，《掌机王SP》也是一面旗帜，是我们掌机玩家心里面的一块净土。希望《掌机王SP》能够在未来的岁月中继续努力，走出自己的一条路，让电子游戏刊物继续带给我们当年的兴奋与感动。最后祝愿《掌机王SP》200辑生日快乐，也期待300辑、400辑、500辑的到来。



玩家点评



PSP 潜龙谍影 和平行者

厂商：Konami 类型：ACT

评论人：蛇叔一只 评分：9

本作讲述的是离开美国的BIG BOSS，在哥伦比亚组建“无国界之师”、接受委托驱逐哥斯达黎加神秘武装势力的故事。剧情动画依然是一贯的高水准黑白水墨风格，富有特色而又毫不唐突。游戏剧情亦是一贯地令人心动不已，并穿插些小岛特有的幽默作为调剂。作为本作特色的三种操纵类型，也极大满足了掌机玩家的需求。

《和平行者》作为PSP平台的大作，在各方面无不体现着极高的制作水平及对游戏性的把握，画面上给人的感觉就俩字：激燃。枪弹打在仓库墙面的震荡声、炮弹爆炸形成的巨大烟雾、坦克损毁冒出的滚滚浓烟，都让人有身临其境之感。

而音乐也保持了系列一贯的高水准，潜行地图和战斗地图的迥异、BOSS战的悲烈与挑战任务的激昂……都极大程度满足了玩家对于“声”的需求。片尾曲《恋の抑制力》更是传神，《HEAVENS DIVIDE》作为主题曲则概括了整个《MGS》的历史……喜欢潜入类动作游戏的玩家们，可不要把这款PSP时代的经典给错过了！



NDS 口袋妖怪 黑2・白2

厂商：Pokemon 类型：RPG

评论人：克里斯 评分：10

游戏开始的城市依旧恬静安详，而在这个没有研究所的初始城镇中主角获得了自己的第一个口袋妖怪，这其实本身也已是系列的一大突破了。人设上，无论男主角还是女主角都非常可爱，画面也依旧是清新而注重每个细节，配合着不同风情的音乐，新的城镇、新的地点以及新的冒险，都一一呈现在玩家的眼前。可以说，在乘船到达飞云市之前，游戏都是全新的，这对于资料篇作品来说可谓诚意十足；而后面的部分，也没有因为地图一样而有任何剧情上的重复，相反还以两年后的时间跨度为节点，给玩家展现大量全新的内容。前作N的精灵、隐秘之间的梦特性精灵也无疑都大大谋杀了玩家的时间。而可以捕获前4代口袋妖怪，在一定程度上丰富了玩家的队伍选择；再度进化的道馆战让人有惊艳之感；人气小黑妹艾莉丝更展现出了新一代冠军的强大。

而初期便开始的拍电影、中间的加盟大道经营以及后来可以来尽情挑战的战斗地铁和世界锦标大赛、音乐剧场等非主线要素，无疑更增加了挑战性，免费下载的DLC大赛更使得玩家的大赛挑战之旅变得更加丰富多样。可以说，作为NDS的最后一作《口袋妖怪》，本作各方面的表现都十分让人满意。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



苍穹提供





▲套装内含两件商品，材质皆为聚酯纤维。



▲蓄力……射击！维护世界和平这个任务就交给你了。



◀累了靠着能源炮打个盹儿，睡觉都挡不住霸气外露啊。

虽然许久没有新作公布，但Capcom借着去年“《洛克人》系列”25周年之际推出了众多纪念商品，这股势头直到今年仍未减退。这里介绍的这款“头盔&能源炮套装”是购物网站e-Capcom限定的，将于今年7月份推出，售价为6090日元，目前已开放预订。

苍穹 提供

任天堂推出AR功能充值卡







◀▲第1弹的3款充值卡分别为库利宝、马里奥和碧奇公主。



▲《一起照相 超级马里奥》这款软件只有通过扫描QR码的形式才能下载。



▲在3DS摄像头中，马里奥大叔一跃而出。



▲3DS主机里自带的那张问号AR卡，也可以照出特殊的内容哦！



▲软件内可选的照相特效颇为丰富。

上辑在“三次元空间”简单介绍过的新款e商店充值卡已于4月23日正式开卖。任天堂推出这种全新充值卡除了能照常在e商店充值，用于购买3DS、Wii U等平台的下载游戏、DLC内容外，还具有AR功能。玩家用3DS的摄像头读取卡片背面的QR码后，就可以免费下载《一起照相 超级马里奥》这款摄影软件。启动该软件后，这些AR充值卡里的角色便会跃然纸上，玩家可以改变他们的表情、姿势，与其进行合照。照相时可以通过软件附加一些视觉特效，而当两张以上的AR卡摆在一起时，他们还会做出特殊的动作！这种带AR功能的充值卡可谓超值，3DS玩家们心动了吗？

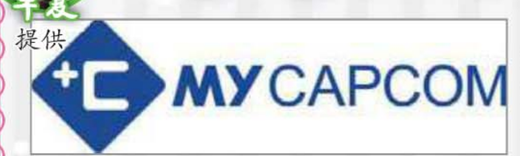




▶两张AR卡摆在一起后出现了特殊的角色动作。

半夏
提供

MyCapcom开站，纪念活动展开！



为了让玩家能够更加轻松地获得自家游戏的最新消息，Capcom近日开设了一个全新的网站“MyCapcom”（http://www.capcom.co.jp/mycapcom/）。旗下著名游戏《怪物猎人》、《生化危机》、《逆转裁判》等等都将在该网站开设粉丝专页，玩家通过简单注册成为会员，不需要任何花费就能第一时间接收喜欢的游戏信息，网站还会不定期举办各种游戏相关活动，作为网站会员可以优先参加。



◀网站收录Capcom旗下众多优秀作品。



为了庆祝网站的开设，将从所有注册的玩家中抽选505名赠送豪华奖品。大奖包括操虫棍、《生化危机》武器模型、高级武士铠甲等等都是重量十足，对游戏粉丝来说绝对具有收藏价值。

◀全新的武器操虫棍，绝对是新潮猎人的首选武器。





▲枪柄上刻有“S.T.A.R.S.”字样，熟悉《生化危机》的玩家一定不会陌生。



▲等屋大的道具气球，“《逆转》系列”粉丝绝对不会感到陌生。



▲伊达政宗的铠甲，穿上之后可以Let's party吧。



▲明星游戏角色的点绘贴纸共500个名额，想要获得的玩家只要按照官网的步骤汇去邮费和地址就能获得。

桌面游戏：口袋妖怪图鉴 口袋迷

马修 提供





《口袋妖怪》是个游戏系列，除了正统作品，还有众多类型的衍生作，有的甚至延伸出了电子游戏领域来到了现实中，这就成为了桌面游戏，比如著名的“《口袋妖怪卡片游戏》系列”，





比如前些年推出的《口袋妖怪战斗棋》，现在又有一款新的《口袋》桌游出来了，名字叫《口袋妖怪图鉴 口袋迷》。

说是桌游，其实更像是一个问答游戏，玩法是2～6个人，用口袋妖怪卡和问答卡来进行问答，虽说对于不擅长《口袋妖怪》游戏和卡片的人来说这个应该更简单，但对于马修我来说，这个绝对是最难玩的……

目前推出的版本中收录的都是以2013剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》中登场的，共有42张口袋妖怪卡和12张问答卡，7月13日发售，售价500日元。没猜错的话，这个桌游也会成为一个系列一直出下去吧。

拉风的超级任天堂耳机

LIKY 提供

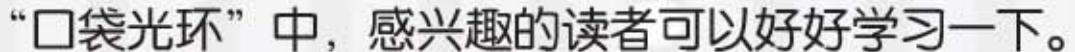

▲熟悉的十字键和彩色按键分列耳机两侧。


▲切割SFC手柄进行改造。

任天堂的SFC（SNES）主机给一代人留下了无比美好的回忆，甚至现在还有玩家仍在重温当年SFC上的许多经典名作，当然也有FANS用特别的方式来表达他们对SFC的热爱，国外一名玩家就亲手制作出一款SFC主题的耳机，这款耳机由SFC主机的手柄切割改造而来，一侧有着手柄的黑色十字键，另一侧则有着A、B、X、Y这4个彩色按键，全世界独一无二哦，戴在头上的话可谓相当拉风。

耳机的设计者还将整个的制作过程拍摄了一段视频，从这段视频可以发现，要制作出这样的一款耳机还真要花不少功夫，首先要废掉一个SFC手柄，切割出所要的形状，然后打磨、修整、放置电路板、焊锡电线、粘上耳罩……没有一定动手能力绝对搞不定。这段视频也收录在本辑的“口袋光环”中，感兴趣的读者可以好好学习一下。


▲如此经典的外形绝对吸引众人眼球。

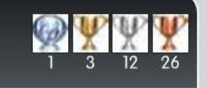


白金殿堂

栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

胧村正



◆Marvelous AQL◆A・RPG◆2013年3月28日◆日版
◆白金难度：7◆白金所需时间：约40小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

苍穹

白金综述

初尝本作的玩家想要达成白金一般需要三周目：第一遍熟悉游戏的系统和流程，拿齐除了3小时通关和死狂难度全结局以外的所有奖杯并不算难；第二遍选择鬼助或百姬，在3小时内无视一切分支、全力速攻；第三遍再慢慢突破死狂难度——这也是白金的难点所在。如果是玩过Wii版的玩家，一周目就可以尝试3小时通关，然后再慢慢补齐其他奖杯，二周目挑战死狂难度。虽说“死狂”难度下角色的生命力只有1看上去很吓人，但实际上还是有一些技巧的。面对强大的BOSS，玩家们除了磨练自己的技术，也可以从战术方面多钻研一下，合理选择奥义和道具配置，用RPG的要素来弥补ACT方面的不足。各BOSS的打法请参看“攻略透解”，下面介绍一些奖杯的心得，列表中标注“流程奖杯”字样的奖杯拿法就不再赘述。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	胧流完全制覇！	获得其他所有奖杯
铜杯	忍の流仪	用鬼助完成教学（流程奖杯）
铜杯	抜け忍と化け狐	完成“妖刀村正忍法帖”的序幕（流程奖杯）
铜杯	虎穴に入らずんば	完成“妖刀村正忍法帖”的二幕（流程奖杯）
铜杯	马上の鬼姬	完成“妖刀村正忍法帖”的三幕（流程奖杯）
铜杯	过去との对峙	完成“妖刀村正忍法帖”的四幕（流程奖杯）
铜杯	刀守りの巫女	完成“妖刀村正忍法帖”的五幕（流程奖杯）
铜杯	修罗の战场	完成“妖刀村正忍法帖”的六幕（流程奖杯）
铜杯	富士の龙神	完成“妖刀村正忍法帖”的七幕（流程奖杯）
铜杯	轮回	完成“妖刀村正忍法帖”的大诘（流程奖杯）
银杯	新たなる船出	完成“妖刀村正忍法帖”的全部结局
铜杯	女剑士觉醒	用百姬完成教学（流程奖杯）
铜杯	拐かされた魂	完成“胧剑百鬼夜行”的序幕（流程奖杯）
铜杯	吉原游里に火车驱ける	完成“胧剑百鬼夜行”的二幕（流程奖杯）
铜杯	柳生新阴流	完成“胧剑百鬼夜行”的三幕（流程奖杯）
铜杯	飞弹の大猪	完成“胧剑百鬼夜行”的四幕（流程奖杯）
铜杯	恶代官の化けの皮	完成“胧剑百鬼夜行”的五幕（流程奖杯）
铜杯	太刀を求めて地狱まで	完成“胧剑百鬼夜行”的六幕（流程奖杯）
铜杯	天への道	完成“胧剑百鬼夜行”的七幕（流程奖杯）
铜杯	慈悲	完成“胧剑百鬼夜行”的大诘（流程奖杯）
银杯	村正の导く答え	完成“胧剑百鬼夜行”的全部结局
铜杯	勇み足	完成序幕前调查最初的结界
铜杯	奥义の神髓	用奥义给任意BOSS致命一击
铜杯	津々浦々街道巡り	解除所有区域的封印
银杯	汤烟温泉三昧	看过所有的温泉事件
铜杯	无疵の大将讨ち	无伤击倒任意BOSS
银杯	千手の剑	达成999连斩
银杯	大海の霸者	讨伐海坊主
铜杯	无疵の魔窟破り	无伤通过任意魔窟
铜杯	妖刀の破坏神	累积折断108把刀
铜杯	血祀の大剑豪	累积击倒666只妖怪
铜杯	魂の救济者	累积获得666个沿路上的魂（打怪掉落的不算）
银杯	海原の人鱼	与人鱼相遇
银杯	妖刀百八本揃い踏み	获得全部种类的刀

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
银杯	秘剑胧流讨ち取ったり	在BOSS战中击倒鬼助和百姬
银杯	装身具收集家	鬼助或百姬获得全部种类的装饰品
银杯	蛇含草	累积在店里食用料理88次（自制的料理不算）
银杯	韦驮天	用鬼助或百姬在3小时以内通关
银杯	三本刀の舞	同时装备“凭き落とし”、“无铭玉ノ绪”、“胧村正”
金杯	魔窟の支配者	用鬼助和百姬攻略所有的魔窟
金杯	神业・隐村正千影万华	在“死狂”难度下完成“妖刀村正忍法帖”的全部结局
金杯	美技・胧剑百花缭乱	在“死狂”难度下完成“胧剑百鬼夜行”的全部结局

难点奖杯打法



勇み足



铜杯

条件很简单但有可能会被玩家忽视，男女主角的教学结束后向左走调查红色封印即可。



津々浦々街道巡り



铜杯

阻隔各个区域的封印都要砍碎，包括通关后的白色封印，且鬼助传和百姬传都需要完成。魔窟上的封印不包括在此奖杯内。



汤烟温泉三昧



银杯

男女主角在流程推进到特定章节后，进入任意温泉就能遇到不同的角色触发事件，具体为：鬼助传——第1、3、5、7幕和大诘；百姬传——第4、5、6、7幕和大诘。其实温泉事件并没有时间限定，只与玩家的流程进度有关，即使之前一直没有触发也没关系，在大诘后连续出入温泉就能一次性触发全部事件。





无疵の大将讨ち



铜杯



无疵の魔窟破り



铜杯

两个无伤奖杯并没有字面上那么难，决心挑战死狂难度的话达成无伤的机会很多。若是想快速解锁这两个奖杯，前者推荐百姬传序幕的BOSS青坊主，其行动缓慢且很多招式都能被玩家的奥义所中断；后者可以在尾张的橙色魔窟尝试，疫病神的招式很少，注意躲避带电突进即可，注意如果装备了“毒无效化”的饰品，被毒雾命中虽然不会伤血，但过关仍是不算无伤的。另外飞弹的蓝色魔窟也很容易达成无伤。





千手の剑



银杯

推荐在鬼助传第二幕的BOSS战挑战，3只大百足全身每一节都有攻击判定，连斩数增长得非常快，在BOSS扎堆的时候用“旋风”等连续攻击的奥义可以快速积累连斩，被拉开距离的时候就用居合斩保持效果。只要注意别被打断刀，很快就能达成999连斩。



大海の霸者



银杯



海原の人鱼



银杯

海坊主和人鱼是同一个隐藏分支，不坐船的玩家可能容易错过。在伊豆或伊势与船夫对话出航就有机会遇到大章鱼，只要妖刀的攻击力足够，很容易便可获胜。



新たなる船出




银杯

村正の导く答え



银杯

男女主角各有3种结局，以任意难度全部达成就能解锁这两个奖杯，在过程中还必定会获得“妖刀百八本揃い踏み”和“秘剑胧流讨ち取ったり”这两个银杯，不过在魔窟中击倒的鬼助和百姬是不算的。



韦驮天



银杯

3小时内通关要求玩家不走弯路，不练级和挑战魔窟。速攻除了要对流程了然于胸外，还有两个关键道具“青铜の镜”和“烟玉”。玩家在攻略时可以先注意一下当前幕和下一幕在“路线”上的重合点，选择在该区域的祠堂回复和存档，之后一路杀到小迷宫中打完BOSS后，立刻用“青铜の镜”便可返回这里，省去大量赶路的时间。对于不会锁定镜头的遭遇战，玩家可以直接从场景的出入口离开，而碰到强制战斗且敌人配置较强的话（如赤、青双鬼或牛头马面），直接丢一个“烟玉”撤离战斗也能节省时间。由于敌方强度是与玩家等级成正比的，故不练级只对能装备的妖刀有所影响，选刀时挑奥义好用的即可。另外要注意，按下Start键时系统仍在计时，想暂停需要按PS键退回主界面。



神业・隐村正千影万华



金杯

美技・胧剑百花缭乱



金杯

死狂难度下虽然角色HP只有1，其实没有想象中的那么吓人，掌握好奥义的无敌时间和伤害取消系统就能游刃有余。毕竟本作没有Game Over的设定，只要玩家不轻言放弃，相信多加练习后都是能够达成的。具体打法可参看攻略部分，大部分BOSS都能靠料理、砥石配合奥义连发的战术撑过去，只不过对金钱的需求量较大，故想多买砥石的话，其他一些无意义的开销，如不常用的料理和装备就先不要购入。追求这两个金杯除了要击倒各章节的BOSS外，至少还需在第一结局通关后挑战大和、伊势、骏河、近江的4处白色魔窟，才能锻造出“胧村正”。通关时建议先去骏河再打一遍鬼助传的BOSS龙神，把“仁王の腕轮”这个超实用的装饰拿到更利于玩家的挑战。在打造出“胧村正”后还需要适当练级才能装备上，如果不想花过多的时间可以先去山城再打一遍百姬传的BOSS大鬼，拿到“龙神の面”。之后玩家只需把男女主角练到83级，配合强化能力的妖刀和装饰就能尽早换上“胧村正”了，具体配置如下：鬼助——“龙神の面”、“无铭玉ノ绪”、“宝刀朱雀村正”、“利刀雾冰村正”；百姬——“龙神の面”、“无铭玉ノ绪”、“宝刀黄龙村正”、“笹ノ雪村正”。



海贼无双2



1　3　13　23

◆NBGI◆ACT◆2013年3月20日◆日版
◆白金难度：4◆白金所需时间：约60小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



胧月

白金综述

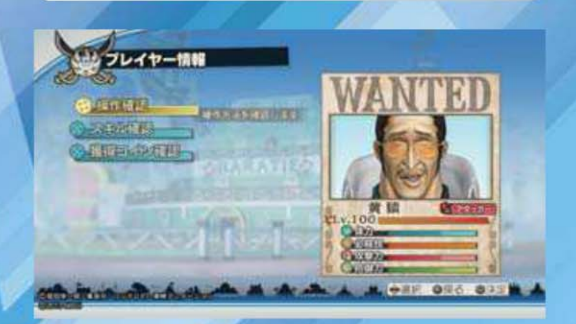
相比系列第一作，游戏的人品要素和技巧要素下降，这意味着虽然玩家无须刷硬币刷到狂，但也没有特别好的快速白金法。根据玩家打法的不同，白金时间可能在55～75之间徘徊，差别主要在于玩家刷S级评价和全关卡“超难”难度下过关是否同时达成。如果愿意选择自己不太喜欢、但非常好用的角色，可以在二周目挑战“超难”时顺带把S级评价刷出来；如果玩家很有角色爱，不太喜欢**エネル**这样的强角，那最好还是先通超难，再刷S级，这样耗费的时间就比较多了。

白金路线

1.游戏中比较麻烦的奖杯当属全隐藏硬币收集、全关卡超难难度下通过以及20名不同角色各打5关。首先建议玩家选最低难度攻略主线，拿到所有关卡中除S级评价外的其他两个秘密硬币，即达成固定条件过关和击破数超过1000。这两个秘密硬币都会在达成条件后直接出现在地图上的蓝色宝箱中。另外趁着难度低，顺便把“20名不同角色各打5关”这个奖杯的要求达成一些。

2.通关后出现超难难度，这里出现一个分歧点：1.如果玩家愿意使用**エネル**、黄猿、**クザン**等强力角色，可直接在刷超难难度的同时达成S级，诀窍是在进入任何一个据点前先行存档，如果不小心被BOSS打中，就读档重来；2.如果玩家只想用自己喜爱的角色，那么可以在二周目先挑战“超难难度通过全关卡”，拿到对应的金杯后再回头用练满的角色去拿每一关的S级秘密硬币。

3.最后再补完遗漏奖杯，比如“20名不同角色各打5关”这个，可以去找等级要求低的同伴关卡打，**ナミ**关、**フランキ–**关、**チョッパ–**关、**フランキ–**关、**ジンベエ**关都比较推荐。



奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	顶点まで行って来い！！！	获得其他所有奖杯
铜杯	新しい冒険が！！！始まるんだ！！！	过第一关
铜杯	おれの技はみんな……一段阶进化する	第一次发动风格模式（スタイルアクション）
铜杯	ありがとう！！！！恩にきる！！！！	第一次发动风格模式下的同伴强袭
铜杯	これからだぞ！！！“新世界”は！！！	序章关卡全通
铜杯	ここから先は！！おれの时代だア！！！！	二章关卡全通
铜杯	取られた仲间を取り返しただけだ！！	三章关卡全通
银杯	おれ达の胜ちだア！！！！	到达普通结局
金杯	この海で一番自由な奴が海贼王だ！！！	到达真结局
银杯	“海贼”の王者は一人で充分だ！！！	挑战模式通关
铜杯	おれの仲间になれよ！！	同伴数超过10人
银杯	一绪に冒险しよう！！！	同伴数超过30人
金杯	みんなおれの家族だぜ…	所有同伴任务过关
铜杯	ほらみろ大渔っ！！！	在主线中的任意一关取得全三枚秘密硬币
银杯	世界の宝はおれのもの！！	获得所有的秘密硬币
金杯	人の梦は！！！终わらねエ！！！！	超难难度全关卡过关
银杯	映像の准备ができました	画廊模式下所有影像出现
银杯	我々は…历史の全てを知つた…	画廊模式下全项目类型出现
铜杯	おれはまだまだ强くなれる	获得第一个技能
铜杯	强くなつたな	获得10个技能
银杯	赖もしいなア！！！	获得20个技能
铜杯	よしっ！！手に入れたぞ	获得第一个硬币
铜杯	他にもまだ种类がありそうね	获得100种以上硬币
银杯	あいつすげェなア～！！！	获得250种以上硬币

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
银杯	何万人でもかかって来い～！！！	总击破人数超过10万
银杯	すげ～肉いっぱい买えるな！！	累计获得1亿金钱
铜杯	气前がいいな	累计消费10万金钱
银杯	うおおお景气がいいなア！！！！	累计消费1000万金钱
银杯	世界を买っちまえ！！	累计消费1亿金钱
银杯	なんか燃えてきた！！！	在风格模式一次持续过程中击破500人
铜杯	まさに传说の怪物！！！	使用必杀技击破敌人累计超过1万人
铜杯	何でだ！！？当たらねエ！！！	攻击被发动风格模式的敌人回避掉
铜杯	命を舍ててついて来い！！！	选5个不同的角色各自过5关
铜杯	最も恐るべき力を持っている…！！	选10个不同的角色各自过5关
铜杯	あいつにはもう…赖もしい仲间达がいた	选20个不同的角色各自过5关
铜杯	珍しいモン持ってんな	获得第一个秘密硬币
铜杯	恐ろしい力を秘めてるねエ～	获得第一张技能九宫图
铜杯	おれは肉を食いてエ！！！	获得100个以上巨大肉
铜杯	なんて力だ…！！！	让敌人气绝1000次
铜杯	さすがルフィ君の仲间达…	以同伴强袭击破1万人

难点奖杯打法

严格来说本作的奖杯都是纯砸时间而没有难度，部分会对应特殊的达成条件，有些在上辑的攻略中已经提过了，这里集中一下。



この海で一番自由な奴が海贼王だ！！！

金杯

要求玩家打出真结局，达成方法如下：

1.第4章第3话“暗の世界”过关迎来通常结局。

2.进入同伴任务模式（仲间エピソ–ド），将已经出现的所有同伴任务通过，解禁白ひげ篇。

3.将同伴任务白ひげ篇通过，再返回主线任务的第4章第2话“决裂！海军vs海贼”，让エ–ス到达撤退地点，触发任务“白ひげを说得しろ！”

4.成功完成该任务，解禁最终章。

5.将最终章的2话打过后，迎来真结局。



“海贼”の王者は一人で充分だ！！！



银杯

挑战模式，即チャレンジシナリオ。无视DLC，把“新たなる挑战者”和“自然系大决战”两关通过即可获得。敌方实力较强且地图上没有回复道具，推荐使用W形态的ティ–チ或黄猿来打。





世界の宝はおれのもの！！



银杯

取得所有秘密硬币，主线每一关有3枚秘密硬币，分别要求“击破1000人以上”、“达成关卡中指定条件”、“达成S级评价”，前两枚可在一周目的简单难度下快速获得，而S级评价必须要求难度在普通以上才可获得。同伴任务每关只有一枚隐藏硬币，获得条件是达成S级评价。



人の梦は！！！终わらねエ！！！！



金杯

界限突破书一定要买。推荐的强角色除了以往攻略中提到的エネル、黄猿、クザン外，エ–ス也是强烈推荐的角色。他能通过△和×的交替连打实现几乎全程无敌的攻击模式，火力高，风格模式发动后更加强大，完全可以在攻略超难的同时达成S级评价，甚至是无伤过关。





映像の准备ができました



部分影像有特殊的出现条件，上辑攻略中提到过，整合如下：

编号	名称	获得条件
07	狂乱する铁人	第1章第1话，选择ルフィ与フランキ-对峙
09	爱ある拳	第1章第2话，选择ルフィ与ガ-プ对峙
13	怪物になりてえ！	第1章第4话，操作チョッパ-击破1000人
15	火拳のエ-ス	第1章第4话，操作スモ-カ-与エ-ス对峙
20	メロメロ甘风	第2章第3话，让敌方侵入我军本阵
22	传说の海兵	第2章第4话选择マルコ游戏，发生任务“海军と大海贼同盟”后击破西北据点的ティ-チ，让マルコ接近其后出现的ガ-プ
29	ソウルキング	第3章第2话，操作ブルック接近作为黄色势力登场的ミホ-ク
30	三刀流の剑鬼	第3章第2话，操作ルフィ接近ゾロ
32	ネガティブチャンプ	第3章第4话，操作ペロ-ナ击破ウソップ并过关
37	おれは死んでも女は蹴らん	第3章第6话，操作ロビン接近サンジ
39	不届きな二人	第4章第1话，操作ゾロ接近与バシフィスタ交战的サンジ
47	白ひげ、死なず	第4章第2话，成功说得白ひげ



あいつすげェなァ～！！！



看起来好像很吓人，实际上无需特别去刷，在刷关卡的中途自然就能获得。



世界を买っちまえ！！



也是看起来比较吓人，实际上超难难度一关可以赚400万，仅仅给角色买界限突破书和经验就可轻松破亿。



なんか燃えてきた！！！



惟一一个稍微需要点技巧的奖杯，因为PSV版同屏人数较少，需要给角色装备上技能“スタイリッシュ++”，来到任意一个据点，先打开场景内的宝箱，确保有1～2个风格模式回复道具，然后不停刷兵即可。小心不要把据点的リ-ダ-给打死，不然就前功尽弃了。一般每个据点都有两个出兵口，某个出兵口的兵减少了就去另一侧刷便是。



おれは肉を食いてェ！！！



巨大肉的外形如奖杯图标所示，效果是回复满角色的血槽和风格槽。这种道具除了宝箱中随机开出外，在消灭BOSS后也有一定几率获得，100个的数量并不苛刻，不用刻意刷应该也能完成。

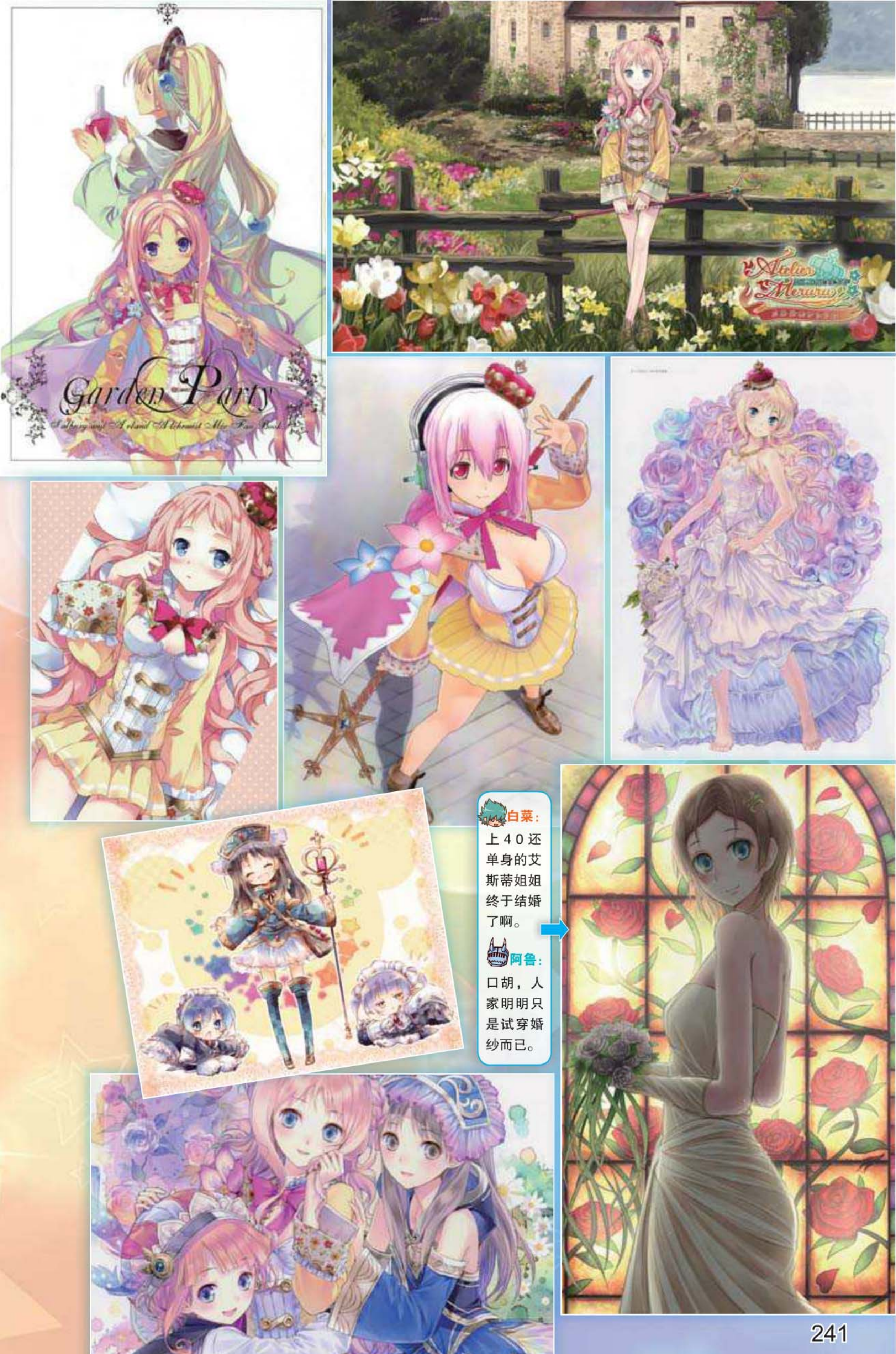


PS3平台的《梅露露的工作室》也在前不久在PSV平台与玩家们见面了，虽然本人不怎么接触这个系列，不过对其人设还是蛮有好感的，下面就来看看该作品的相关美图吧。

白菜：让天然呆的萝莉师祖玩剑真的没问题？

阿鲁：大丈夫だ，问题ない。

酷洛洛：敢不用这种老掉牙的梗么？


Garden Party
Atelier Meruru
白菜：
上40还单身的艾斯蒂姐姐终于结婚了啊。
阿鲁：
口胡，人家明明只是试穿婚纱而已。

梦幻方舟

PHANTASY STAR ONLINE 2
ファンタシースターオンライン2



随着近期新版本“庄严的守护者（庄严なる守护者）”上线，相信不少玩家都有挑战那只带盾又带剑的新BOSS吧，这次专栏我们就给大家介绍新地图“龙祭坛”的中BOSS以及大BOSS的打法。

中BOSS 龙祭司 ゴロンゾラン

项目	内容
主要出没地	龙祭坛
弱点部位	肚子（摔倒时）
弱点属性	暗
有效异常状态	毒（魔杖限定，无伤害，中毒部位防御下降）
可破坏部位	4根法杖（不破坏法杖则守护结界不会消失，本体无敌）
对应稀有种	无

攻击方式

本体

扩散弹・前：舞动魔杖后身体前方出现一颗蓝黑色光球，短时间后球体变为光之箭矢向前飞射。距离不长，并且几乎没有追踪能力，侧向跑动可以非常轻松地躲闪。

扩散弹・上：舞动魔杖，头顶出现蓝黑色光球，短时间后球体变为光箭向BOSS周围小范围溅射，范围极小，基本只会攻击到它身边的一圈，看准时间用闪避、防御或是拉开距离都可以轻松地回避。

跳跃重压：当其生命值低于50%时才会使用。跳向天空然后高速砸向地面，不具备跟踪性能，直上直下。不靠近它就完全不会有危险。

唤龙：挥动魔杖一圈的同时其身体周围的杖也加速转动，约3~4秒后玩家附近地面出现蓝色光圈，光圈变黄的同时出现一只短时间存在且带有无敌屏障的火山龙对玩家进行攻击。当HP低于50%时召唤出来的火山龙为黄金状态。

火山龙

突进：召唤出来后向玩家突进，因为体积太庞大难以转向，所以很好躲避。

践踏：召唤出来后撞击地面，此攻击带有眩晕效果。在黄金状态时同时会伴有岩浆柱的喷发，不过相对火山洞窟的本体而言其数量较少。

火球：黄金状态限定，与原版火山龙的火球一样，不过变成连续三回喷射。仅仅是保持移动的话较难回避，最好利用回避时的无敌时间或者一些PA的高速位移来进行躲避。

要点 作为龙祭坛的中BOSS，最恶心人的地方便是由4根魔杖构筑的防护结界，不打破结界本体就一直是无敌状态。魔杖会持



续旋转，而BOSS的大部分攻击基本都是针对近身目标，所以当火力不足时拆起来略微麻烦，本体的三招很容易回避而有威胁的攻击全部来自火山龙，只要棒子拆得够快就完全没有威胁可言，属于SOLO比较麻烦但是团队战很轻松的BOSS。



大BOSS 圣剑龙 ドラゴン・エクス

主要出没地	龙祭坛
弱点部位	头部头冠（被破坏后）
弱点属性	暗（被破坏后的部位）
有效异常状态	毒（无伤害，中毒部位防御下降）
可破坏部位	双盾 头部 尾部
对应稀有种	ノワル・ドラール

攻击方式

斩击：抬起右手迅速的从正前方向右斜劈，动作很快并且伤害也很高，一般会后续接上盾击。所以建议向其身下或者拉开距离回避或是格挡。右手破坏后出现准备动作。

盾击：抬起左手由前方向左上方拍动，动作征兆很小，威力较低但是会附加眩晕效果。左手破坏后出现准备动作。

跟踪弹：身体向左后方摆动，随后抬起右手瞄准，远距离放出许多跟踪的光弹。与结晶龙的导弹类似但是速度较慢，并且追踪效果也弱很多。右手破坏后准备动作变长。

地刺：双手抬起，左手弹出剑尖后跳起从空中斜刺向地面，1秒后所有玩家脚下出现1~3簇水晶进行攻击，威力极大但是判定范围狭小，持续保持移动就没有问题。 左手破坏后，出现准备动作。

双刃斩击：向后小跳，双手抬起弹出剑尖，然后向正前方旋转劈下。剑的两侧有冲击波产生所以实际范围比双手略宽一些。随意破坏一侧的手部后均出现弹出剑尖的准备动作

突刺：抬起右手，弹出剑尖，随后向前跑动一段距离进行突刺。

三连击：双手弹出剑尖，连续用右手→左手向正前方纵斩后，双手向侧面横扫，最后一击范围约为其正面170度，范围巨大。建议闪避或是防御。破坏任一侧的手后出现准备动作。

回旋斩：与大剑的PA“ノヴァストライク”类似，旋转身体并且用右手的剑同时进行360度横扫，威力巨大。并且很难看出准备动作来，需要注意的是身体回旋也带攻击判定，所以贴身时也容易中招。

圣剑：向天抬起双手，手中出现一颗光球，短时间后形成巨大的光之刃向前斩击，与大剑的PA “オ—バ—エンド”最后一段类似，其伤害属于秒杀级的。距离是其手部的约两倍长，并且在光剑地面持续时仍然有攻击判定，但是威力减半。

要点 作为龙祭坛的大BOSS，它有着与结晶龙差不多的特性：攻击力超高，并且毒感染部位防御力会下降。接近战手段丰富但是远距离攻击手段匮乏。与结晶龙类似，破坏后的部位每受到一定量的伤害后BOSS便会进入脱力状态，可以通过脆化弹+高火力来持续攻击压制使其无法行动。双手破坏之后盾尖的两颗刺会断裂，较为不显眼，但是效果十分显著，会造成BOSS几乎所有攻击前都会先出现一个弹出三段剑尖的蓄力动作，使得其攻击变得极为明显。建议优先破坏掉其手部方便后面攻略。在HP低到一定程度时会进入暴怒状态，身体变成赤黄色，攻击频率大大加快并且一部分攻击的硬直会缩短，在进入狂怒前破坏手部较好。与结晶龙不同的一点便是它很容易被远程系职业风筝，稍微熟悉点它的攻击模式就可以很轻松的利用一击脱离的方式将其解决。



动森村季会



栏目主持：半夏

4月、5月村中鲜花盛开，迎来众多有趣的节日，诸位村长们可不要错过，另外《动森》相关周边第二弹也正在热卖中，让我们一起来看一下吧。

4月节日一览

概述：上旬开始阔叶树将开满樱花，但是散去得也很快，下旬开始矮木的花会陆续开放，迎来春天的村子到处生机勃勃。

HHA加分家具：モンシロヨウ、モンキヨウ、アゲハチヨウ、ドジョウ、あやしいネコのしゃしん

愚人节（エイプリルフ-ル）

时间：4月1日 6：00～24：00

节日当天和广场的あやしいネコ对话就会开始愚人节恶作剧，它会化装成村民的样子出现在村民家中。玩家来到村民家中会看到两只一样的小动物，和他们对话能够听取两个人的喜好、座右铭、生日、

将来梦想等等，从中判断出哪一个不符合原来村民的资料，那个就是あやしいネコ假扮的，如果一时分辨不出也可以走出居民家，从村中其他居民那里打听情报。将かおふきタオル交给伪装村民就能去除他的伪装。每成功认出一个村民就能得到村民照片，认出全体村民就能得到あやしいネコ的照片。



进入4月樱花会逐渐开放，想要领略这一美景可以在4月之前大量种植阔叶树，配合村公共事业中长椅、户外床等设施能够在自然中休息的同时欣赏美丽的樱花。另外夜晚赏樱也别有一番风味哦。

赏樱

时间： 4月7日～4月10日



彩虹

时间： 2月25日～11月25日 13：00～16：00

积雪消失后，雨过天晴时就有可能看到美丽的彩虹，如果看到建议寻找合适的位置按方向键↑拍照留念。开始的15分钟彩虹颜色十分鲜艳，之后会越来越淡。运气好的话有可能会看到双重彩虹，这么珍贵的自然景观一定要记得留下照片哦。

5月节日一览

概述： 池塘中开始出现蝌蚪、青蛙，能够听到它们充满活力的呱呱声，天气渐渐热了起来。

HHA加分家具： モンシロヨウ、モンキチョウ、アゲハチョウ、ドジョウ、ピンクカーネーション

儿童节（こどもの日）

时间： 5月5日 6：00～24：00



◀日本的儿童节时有男孩的家庭都会挂起鲤鱼旗。

节日当天静江会出现在广场，和她对话能够得到しんぶんしのかぶと。同时广场立起巨大的鲤鱼旗看板，可以拍照留念。豆狸商店也会贩卖期间限定的鲤鱼旗摆设，不要错过。

母亲节（母の日）

时间： 第二个周日

本来是感谢母亲的节日却意外地收到母亲寄来的粉色康乃馨，这朵花和6月父亲节得到的红色康乃馨杂交的话能够得到白色康乃馨，一定要小心放置在村中。同时粉色康乃馨也是5月的HHA加分家具，可以先摆放在屋中。

动森周边展示

《立体动物之森》中众多可爱又有个性的NPC深受大家喜爱，以他们的形象制作的周边也很受欢迎，趁着第一弹的NPC玩偶、卡包、贴纸的热销，厂家马上又推出了第二弹商品，下面就让我们一起来看一下吧。



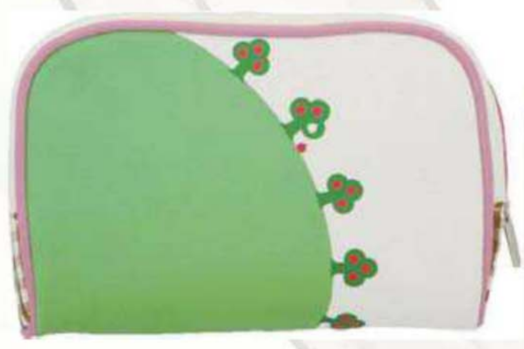






▲可爱的圆形零钱包，能把硬币统统放进去，非常方便。





▲3DS保护包，也可以当化妆包使用哦。









▲《动森》主题购物袋，购物时使用，大家少用塑料袋为环保贡献一份力量吧。





◀印有村民形象的水杯，捧在手上就不忍放下。

《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里中你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的4格截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们，征稿邮箱：pgking@263.net 邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付优厚稿酬。



将“好友”戏称为“基友”在国内ACG圈子里已经盛行了好一阵子。但要是真遇上对你有意思的同性取向者，如果还要施加暴力和威胁来接近你，恐怕就不是能够一笑了之的事件了。后半有山山君为大家带来的饭团介绍。顺带一说，白菜去年有幸在日本品尝了便利店饭团，真的很好吃哦。

“别动，我是基佬！”

在东京涩谷的繁华街上，一名32岁的上班族男性涉嫌强制猥琐罪而被警察逮捕。然而被害者并非女性，而是一名初中男生。



嫌犯前田英辉于3月7日在涩谷的地下街，以“你屁股上粘着口香糖，我帮你取下来”为由靠近初中男生，将其带到附近大厦的逃生楼梯中，并涉嫌对其下体进行了接触。根据警方的调查，虽然嫌犯前田威胁被害者“别动，我是基佬！”然后带着被害者四处移动，但最终还是在警方对监视摄像机的解析下遭到逮捕。而面对警方的取证，嫌犯前田也承认了自己的罪行，目前警方正在调查他的其余罪状。

>これは怖(こわ)い，たまげたなぁ。

译文：这个好可怕，吓死人了。

>これは新(あたら)しいwww。

译文：好时髦（笑）。

>どのくらい怖(こわ)いかというと，低学年(ていがくねん)女子(じょし)儿童(じどう)が“スカ−トに砂(すな)がついている”といわれて，お尻(しり)を触(さわ)られ，“动(うご)くな、俺(おれ)はロリコンだ”と言われて连(つ)れ回(まわ)されたぐらいの怖(こわ)さ。

译文：要说有多可怕的话，就像是低年级的女孩子被告之“裙子上沾有沙子”，然后被摸了臀部，又被威胁“别动，我是萝莉控”然后被带着四处走一般的恐怖。

>自虐的な殺し文句だなwww。

译文：有够自虐的威胁（笑）。

>“俺はゲイだ”だけだといまいち弱いけど，“动くな”が入ることによつてポイントが大きく加算された。

译文：单单是“我是基佬”的话还没什么震慑力，但加入“别动”之后，威力就提升了不少。

“别动，我是警察！”“别动，我是强盗！”这类发言相信大家就算没有亲身经历，在影视作品里也应该见识过不少，但“别动，我是基佬！”这样的威慑发言对于白菜来说还真是初次见闻。虽然现在ACG圈子里调侃用“基佬”、“基友”之类的词汇已经不算新鲜，但要是真在路上遇到这样的威胁，还是相当可怕的。更何况嫌犯是32岁的大叔，而被害者只是个十来岁的初中男生，估计当场就被吓傻了吧。某些网民甚至在回帖中指出“搞不好比用枪指着你的强盗更加可怕。”

顺便一说，在这则新闻中，嫌犯的全名也被报道了出来。在日本如果只是一般的事件，是不会连姓带名一起公布的，毕竟这可能影响到嫌犯改过自新后的生活。由此也从侧面说明了这起性犯罪事件的恶劣性质。

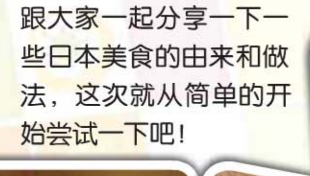
日本美食之饭团

文 山山

进入3月之后，天气渐渐变暖，各地的樱花也相继盛开。樱花绽放时，在日本公园及街道的赏花处，便可闻到淡淡的花香，以及欣赏到红色、粉红色和白色的樱花。每当这时，日本各地都会举行大大小小的“樱花祭”，亲朋好友围坐在樱花树下，取出各自准备的便当，饮着香槟或是日本清酒，谈笑风生。除了赏花之余，还可以互相交换食物，显摆一下自己的手艺。而日本人在外出时最喜欢携带的食物，正是最简单却也最多种多样的おにぎり（o ni gi ri，饭团）。

饭团从很早以前就已经是日本人外出野餐以及午餐便当的首选食物。三角形状的米饭团外层以海苔包裹，里面的馅料通常是腌渍酸梅以及一片烤鱼等，制作起来非常简单便捷，适合外带食用，而且将米饭捏紧之后表面上抹了一些盐，也不容易腐败。早在平安时代，士兵们就已经将其携带在身，因此饭团可说是由来已久。而自从便利商店于二十世纪七十年代在日本出现后，饭团就成为了日本便利商店最重要的商品之一。由于开发出将米饭以及海苔分离的包装方式，可以使海苔保持酥脆，并且可以让消费者在享用饭团之际不至于弄脏手，这让便利商店所销售的饭团获得青睐。

现代家庭中，妈妈给小孩子做饭团的时候，往往会把米饭捏成各种的形状，再配上蔬菜海苔，拼出各式各样的花式饭团。制作饭团非常简单方便，大家都可以自己在家尝试一下，不过有几个注意事项：1. 才煮好的饭不要去捏，很烫。冷饭也不行，会散；2. 不要用泰国米做饭团，也会散。中国米没有日本米粘，做饭团的米里面最好加少许糯米；3. 捏的时候把米粒之间的空气挤出来，但不要把米粒本身压扁了；4. 粘手的话在捏米饭之前手上先沾一些水。日后也许还会跟大家一起分享一下些日本美食的由来和做法，这次就从简单的开始尝试一下吧！







吸血鬼之馆

栏目主持：苍穹

说到“《恶魔城》系列”人气最高的经典角色，相信阿鲁卡多认第二，没人敢认第一吧。颇具磁性的冰冷嗓音、飘逸的银色长发、俊美得完全不像人类该有的相貌，而隐隐透出的魔族神秘气质和悲剧英雄般的身世也使得阿鲁卡多的形象更加深入人心。无怪乎在之后的作品中，但凡有他登场都会引发一番热议，那么这一次我们就来聊聊关于阿鲁卡多的那些事。

文 棱峰

悲叹贵公子

阿鲁卡多原名阿德里安·菲伦海斯·戴普斯，根据《月下夜想曲》的设定，他是德拉库拉和人类女子莉莎所生的混血儿。阿德里安不仅从父亲德拉库拉那里继承了吸血鬼的能力和强大的暗黑魔力，更从母亲莉莎那里继承了人类的心灵和美貌。不仅如此，他既不惧怕阳光，也不需要靠吸食鲜血为生。可这并没有给他的生活带来丝毫的幸福，他的境遇就好比蝙蝠，因为蝙蝠无论是在哺乳动物群体还是飞禽动物群体中都是异类。阿德里安心里很清楚人类根本不可能接受拥有暗夜一族血统的自己，而魔族更不允许自己明明具有吸血鬼的力量却还保持着人心这个事实。所以孤独的阿德里安难免会有悲观甚至消极的情绪，他无时无刻不在诅咒自己的血统，甚至觉得自己的存在本身就是不需要的。然而他又不能选择死亡，因为一旦死亡，自己体内人类的部分就会彻底消失，使得残留下的邪恶力量支配肉身，所以他连选择死亡的权力都没有，只得永远徘徊于虚无黑暗之中。

那一年，因为莉莎被当成魔女而被疯狂的民众活活烧死，失去了精神上惟一



▲《月下夜想曲》阿鲁卡多设定图。

依靠的阿德里安本应憎恨人类，可是他又无法忘记母亲临死前对自己的嘱咐：“绝不能怨恨人类，如果人类真的是不被允许存在于世上，那就让他们自己走上毁灭的道路吧。不属于这个世界的人不应该插手其中。”他想将母亲的遗言转达给父亲，不料此时的德拉库拉已经完全被仇恨所支配，开始大肆屠杀手无寸铁的民众。为了彻底断绝自己身上所流的被诅咒的血，也为了完成母亲的遗愿，阿德里安毅然走上了反抗父亲的道路。所以他才给自己取了阿鲁卡多这个名字，好隐藏真实身分。

1476年，自知靠一人之力无法和德拉库拉抗衡的阿鲁卡多选择隐藏于地下，耐心等待拥有消灭魔王力量的人出现。终于，他遇到了继承了圣鞭之力的吸血鬼猎人拉尔夫·C·贝尔蒙特，并和教会的女魔法师赛法·贝尔南提斯以及曾挑战德拉库拉反被变成怪物的古兰特·达纳斯提一起成功打败了德拉库拉（《恶魔城传说》剧情）。之后他封印了自己诅咒的血统进入长眠，只希望从此永远不再醒来。可惜的是，1797年因为和恶魔城的降临产生反应，阿鲁卡多不得已再次醒来并重归恶魔城。他虽然总是保持着一副沉默寡言的冷峻面孔，可内心却是炙热的，所以当玛丽亚·里纳特希望他帮助寻找失踪了的贝尔蒙特家族末裔——理希特·贝尔蒙特时，他不但没有拒绝，反倒想方设法救下了被控制的理希特，并安排理希特和玛丽亚离开城堡。实际上，阿鲁卡多和以往那些挑战德拉库拉的人有着本质的区别，他并非号称正义之士，也没有拯救人类的意向，之所以会选择和父亲战斗很大程度上是因为母亲的临终遗言，可见其对母亲的爱有多深。他可以冷漠面对死神和暗黑神官沙夫特对自己的种种嘲笑挑衅，却无法容忍任何人对其母亲的哪怕一丝一毫的侮辱伤害。就在他中计陷入梦魔的梦境中时，眼看着绑在十字架上的母亲正要被处于火刑，这个冷漠的贵公子第一次流露出了痛苦焦急的神情，他甚至忘记了这是个梦境，只想着要赶紧救出母亲。不料临死前的莉莎却要他杀死所有人类，还说什么这才是对人类最好的救赎。一瞬间他明白了过来，眼前这个女子并不是自己记忆中那个到死也不愿意憎恨人类的慈爱的母亲，顿时悲伤变成了愤怒，使得他毫不犹豫地杀死了梦魔。

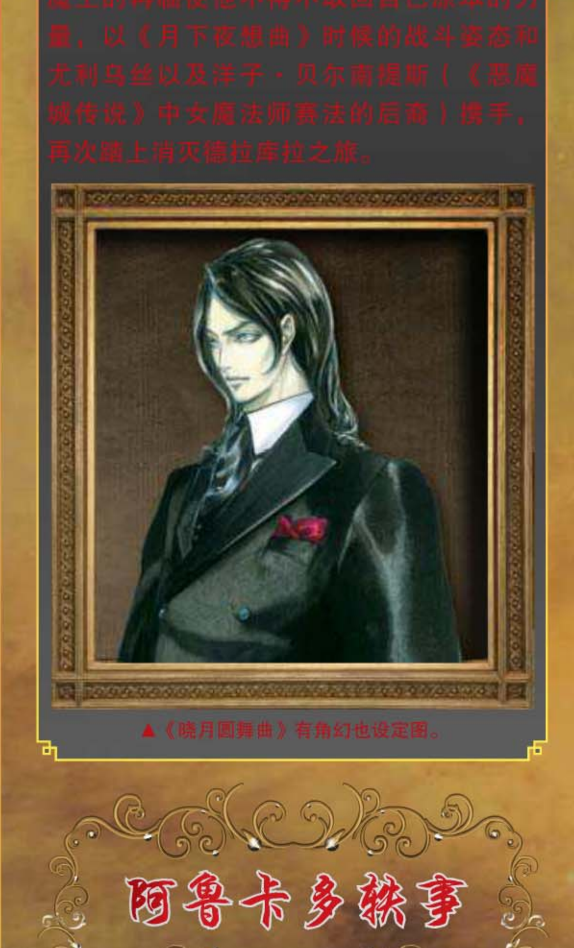
很难说清对于自己的身生父亲，阿鲁卡多到底是抱着一种什么样的情感？也许其中有敬畏也有憎恨，可看着一路堕落的德拉库拉，阿鲁卡多心中愈发强烈感受到的却是一种说不出的苦楚。直至打败魔王的那一刻，压抑许久的情感全部都迸发了出来。“回到你该待的地方去，不要再继续让母亲受苦了！”撕心裂肺般的短暂悲叹之声让他更像一个可怜的孩子，失去了母亲的爱，又无法让父亲找回真实自我只能任其继续在混沌诅咒中轮回着，即便此时将母亲的最后愿望告诉给了父亲，将母亲到最后一刻仍旧深爱着他的心意传达给了父亲，可又能如何呢？看着恶魔城再次崩塌，阿鲁卡多并没有流露出喜悦的神情，他知道自己必须再次远离人世，只是在离开前告知理希特：“最终会导致世界灭亡的绝对不是德拉库拉，而是人类自己。”因为他很清楚，德拉库拉的魔力根源说到底还是人类的负面情感积蓄而成的。此后数百年间到底发生了什么事情我们并不清楚，或许当初因为实在不放心阿鲁卡多背影中流露出的悲伤和孤独，玛丽亚抛开一切陪伴在他身边，使得阿鲁卡多不再像过去那样忌讳着自己魔族的血统，并且有了一点点再次融入人类社会的愿望。或许阿鲁卡多应该也认识到一点，单靠自己一人之力是没办法继续阻止父亲重生的，他需要得到各方各面的帮助。



时间一晃来到了1999年，觉察到德

拉库拉会再次复活的阿鲁卡多利用之前跟教会的接触得到各种援助，并和尤利乌丝·贝尔蒙特一起挑战德拉库拉，这便是日后传说中的人类和吸血鬼的最终决战。众人终于完全消灭了德拉库拉，将其灵魂和魔力根源恶魔城隔绝开，并将城堡完全封印在了日食之中，以此彻底解放了德拉库拉的灵魂。在接下来的日子里，阿鲁卡多改头换面以有角幻也的身分成为了日本的谍报机构特工，通过情报机构和教会多重关系网，他找到了自己父亲灵魂的转生来须苍真。也许是出于灵魂中的某种联系，阿鲁卡多几乎可以确定恶魔城终有一天会再度降临于世，而到时候这个名为苍真的年轻人将无可避免会被召唤成为新的德拉库拉。果不其然，2035年的一场日食将苍真带到了恶魔城中，阿鲁卡多只得告知苍真其体内拥有支配怪物灵魂的能力，并一步一步引导他来到城主之间。这是一次赌博，既然混沌在召唤着魔王的灵魂，那么就让苍真在恶魔城中获得魔王的力量并交由他来做出宿命的选择。为此，阿鲁卡多特意留在城主之间，以自己的力量帮助苍真减缓邪恶意识注入其体内的速度，为其打败混沌争取时间。结果苍真的表现并没有令他失望，不仅没有被邪恶意识控制心智，还成功打败了混沌，使得其体内魔王的灵魂完全从混沌的诅咒中解放了出来。那一刻，阿鲁卡多总算是可以松一口气了，毕竟数百年来的努力并没有白费，他终于实现了母亲的遗愿，帮助父亲完成真正意义上的重生，所以他才会对苍真说出“以母亲的名义谢谢你”的感激话语。

虽然苍真再不会被恶魔城所召唤，可阿鲁卡多毕竟还是对他隐瞒了一部分事情，那就是苍真体内的支配之力并没有因此消失。只要他还有这力量，世上就肯定会有觊觎他能力的狂徒出现。果不其然，距离上一次战斗才仅仅过去了一年时间，新兴教团的教祖赛莉亚便现身意欲杀死苍真，好令魔王重生。虽然阿鲁卡多早有准备，并一直暗中保护苍真和弥那，但苍真还是被迫再次觉醒了力量，而且这一次苍真居然选择主动出击。阿鲁卡多当然不会同意苍真这么做，可不管他怎么阻止都无法拦下苍真。在《苍月十字架》的隐藏模式里，当苍真中计目睹弥那惨死之后，仇恨的怒火直接控制了其心智，从而令他完全失控变成魔王企图毁灭一切。这是阿鲁卡多最不愿意看见的一幕，因为这意味着自己数百年来所做的一切全部付诸东流，魔王的再临使他不得不取回自己原本的力量，以《月下夜想曲》时候的战斗姿态和尤利乌丝以及洋子·贝尔南提斯（《恶魔城传说》中女魔法师赛法的后裔）携手，再次踏上消灭德拉库拉之旅。



▲《晓月圆舞曲》有角幻也设定图。

阿鲁卡多轶事

阿鲁卡多（Alucard）这个名字其实就是将德拉库拉（Dracula）倒过来拼写而成，不过这一构想并非“《恶魔城》系列”独创的，因为从过去的电影乃至漫画作品中都曾多次出现过该名字，如日本漫画大师手冢治虫在1969年至1970年连载的漫画《I.L》中，就有一个名为阿鲁卡多伯爵的角色登场过。一提到阿鲁卡多，大多数情况下指代的都是德拉库拉的假名字或者德拉库拉亲族的假名字，亦或者是德拉库拉手下的名字。如今该名字的出处已经

无从考证，不过最早用到该名字的例子应该是1943年公映的美国电影《德拉库拉之子》（Son of Dracula，日本译作《夜之恶魔》）。在该电影中，吸血鬼自称阿鲁卡多伯爵，虽然剧情中并没有表明该吸血鬼的真实身分，却有主角推测这个叫阿鲁卡多的吸血鬼是德拉库拉末裔的桥段，和电影原名这么一联系便不难让人将阿鲁卡多这个名字跟德拉库拉之子给挂上了钩。

阿鲁卡多于“《恶魔城》系列”登场的首作是FC的《恶魔城传说》，该作的阿鲁卡多本来也是个人类，但因为不满父亲德拉库拉残暴的行为而被父亲施以邪恶仪式，结果强制与恶魔订立契约的他失去了人类的身体，这才变成了吸血鬼。所幸他并没有失去人心，在见识了拉尔夫·C·贝尔蒙特的实力后答应帮助他打倒德拉库拉。至于游戏中的造型，完全没有《月下夜想曲》那么年轻美形，而是个颇有德拉库拉伯爵形象风格的留着黑色背头、身穿黑披风的颓废男子。《月下夜想曲》是1997年3月发售的，同年11月在GB上还出了一款《恶魔城》游戏，名为《漆黑前奏曲》（剧情时间是1450年）。有意思的是，阿鲁卡多在这一作中也有登场，而且他还跟本作主角贝尔蒙特家先祖（当时还没有里昂的相关设定）索尼亚·贝尔蒙特是恋人关系。在承认了索尼亚实力后，阿



鲁卡多选择离开，并对她说：“再见了，我最爱的吸血鬼猎人。”结局部分，关于索尼亚有这么一段描写——不久之后，少女成为了继承贝尔蒙特家族宿命和悲伤的暗黑血统的一个孩子的母亲。字里行间虽然并没有提及这个孩子的父亲是谁，却很是令人遐想，甚至一度有种观点说这个孩子就是后来的拉尔夫。不过鉴于设定上和系列作存在着诸多冲突之处，所以IGA将这一作彻底从年代表中撤走，于是阿鲁卡多早年的风流韵事也就这样成了一段被尘封起来的黑历史。还有一点比较有趣，在MD上惟一一款《恶魔城》游戏《吸血鬼杀手》（美版名为《血族》）里，两个主角之一的艾利克·利卡德所用的武器名为“阿鲁卡多之枪”。无独有偶，SS版《月下夜想曲》中该武器的说明文字为“是过去爱用的妖枪”。



▲《恶魔城 审判》阿鲁卡多设定图。

经典

主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹



▲《鬼武者3》中大帅哥金城武的这身熊猫变装可算是自毁形象。

俗话说“人靠衣装，佛靠金装。”服装的作用不仅仅是御寒保暖，人们还需要穿着不同的衣服来彰显自己。服装已经形成了一种文化，被全世界成千上万的人所热衷，就连游戏世界也不例外。游戏角色不仅要外形夺人眼球，而且还要有各类服饰供玩家选择，以满足他们的不同口味。时下流行的DLC要素，很多都是以角色服饰为卖点的，虽然有骗钱之嫌，但是对于大多数铁杆粉丝来说这种买卖也是愿打愿挨。其实变装要素很早以前就在游戏中出现过了，下面就来回顾其中的代表作品。

文 狮子心

特别推荐

蜡笔小新 呼唤传说 食玩都冒险



类型	ACT
年份	2006年
原机种	GBA



▲小象装不仅很有趣，能力也是非常实用。

《蜡笔小新》的许多改编游戏都拥有不俗的素质，而本作无论在画面、手感还是可玩性上都堪称出色。游戏以独立关卡的形式推进，相较一般横版ACT，本作更注重探索和解谜。很多关卡场景都允许自由出入，玩家要完成NPC的委托任务，或者是解开谜题才能顺利通过。换装堪称系统的核心，不同的服装能赋予小新各异的能力。比如初始服装拥有二段跳跃的能力，攻击手段则是恶搞性十足的“千年杀”；原作中小新最爱的动感超人也作为一件特殊服装登场，身着动感超人服的小新可以翻滚攻击，甚至是耗费能量使出动感光波；其他还有诸如具有飞行能力的松鼠装、能潜水游泳的企鹅装等等。换装要素与关卡紧密联系，比如特殊形状的方块得用动感超人装来击碎；有小象标志的钩子，可以利用小象装的鼻子来勾着往上爬，合理运用不同服装的能力解谜是游戏最大的乐趣。此外收集要素也非常丰富，玩家可以在关卡中找到各类扭蛋和人物卡片，不同的人物卡片也能对攻关起到很大帮助，比如爸爸的卡片可以把小新扔向高空，阿呆的卡片则可以利用鼻涕粘住敌人。制作方很好地将各种要素融合在了一起，使得本作的耐玩度也是非常高。

世界传说 换装迷宫3



类　型 RPG
年　份 2005年
原机种 GBA

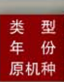
《换装迷宫》引入了“《传说》系列”中大量的人气角色，并把这些角色和系统核心要素——换装进行了完美融合。游戏的战斗系统和《传说》如出一辙，不仅考验角色的强度，对玩家的操作技术也有一定的要求。《传说》的人气角色都可以加入玩家的队伍，不过闯关的队伍人数有限制，所以玩家不得不忍痛割爱。另外在队伍中还存在着支援的设定，如果把同一作品中的人物放在队伍中，他们彼此之间就会一定的能力加成。游戏的卖点之一是各种多姿多彩的服装，服装给角色所带来的不仅仅是外观的变化和能力的加成，有时候服装所提供的各种特技才是其关键所在。考虑到平衡性，服装在能力上的加成是此消彼长的，譬如格斗家服装擅长的是近身战斗，所以能带来攻击力、速度、HP上的提升，相对应的魔法攻击力、防御力就会打一个折扣。一些能力加成并不明显、但却有着不俗特技的服装也有很高的实用度。玩家要针对不同的关卡选择服装，这样战斗起来才会事半功倍。



▶剑士服在前期就有很高的实用性。

洛克人3





类　型 ACT
年　份 1990年
原机种 FC

到了3代，“《洛克人》系列”整体框架已经基本落实，本作的剧情依旧围绕主角洛克人X展开，高人气角色布鲁斯也在本作中登场，并一直暗中帮助洛克人X。洛克人X可以通过打倒BOSS来获取他们的能力，之后玩家就能在游戏中选择各种形态来施展出不同的攻击手段。不少能力的实用性极高，比如红色服装的磁铁子弹就有跟踪敌人的效果；粉色服装的旋转攻击虽然平常无大用，不过却能够秒杀最终BOSS伽马机器人。不同服装的能力对于BOSS战会起到极大的帮助，游戏中的BOSS大多都有着被某种能力克制的设定，玩家只要摸清了他们的弱点、选择了对应的能力，本来难度很高的BOSS战就变得轻松无比。提到《洛克人》大多数玩家印象最为深刻的就是它超高的难度，因此系列的1、2两作虽然素质不俗，但是也将一部分不擅长ACT的玩家挡在了门外。3代在难度上做出了很大的妥协，整体难度设定更贴近普通玩家，让大多数接触本作的玩家都能玩的不亦乐乎。

▲红色服装的磁铁弹很实用，但是要注意能量的消耗。

影子传说



类　型 ACT
年　份 1985年
原机种 FC

本作改编自一部忍者电影，为了表现忍者来无影去无踪的风格，游戏的速度感十足，无论是主角还是敌人，都是上天入地的好手。主角有忍者镖和忍刀两种攻击方式，虽然忍刀攻击的距离有限，但却有护身效果，可以砍掉敌人的飞镖，近身时也能直接跟敌人拼刀。游戏中有一种宝珠，获得之后角色的服装颜色会发生变化，能力也有所提升。比如绿色服装能让忍者镖的威力得到提升，黄色服装能让忍者镖朝任意方向攻击。除了宝珠以外，当玩家在游戏中取得一定的分数后，画面中还会出现各种娃娃头，它们能给主角带来更加明显的能力提升。比如让忍者镖变成八方向攻击，或让主角发动分身术协助作战。游戏每一周目的流程只有3关，每当打到最终关卡救出公主没多久，就会有忍者再次把公主掳走，玩家不得不又一次踏上征程，这样的流程要重复3次才能达成通关，这个奇怪的设定导致当年很多玩家都认为本作的流程是无限循环的……



◀黄色服装的多方向攻击非常好用，左上角飞过的『娃娃头』必须要特定的分数才能触发。



栏目主持：酷洛洛

其实本辑的动手玩原本酷洛洛是想拿自己的Y500N笔记本来做评测的，但想到这样一写可能10页都不够用，于是果断放弃了这个念头，不过Y500N的确是好机器，最近有兴趣入手游戏笔记本的同学不妨考虑下哦（笑）。

松下单电相机GF6正式发表

坐在酷洛洛前面的LIKY去年才买了GF3，想不到这几天松下就已经公布GF6了，看来科技真的不等人，今天的新产品，隔两天可能就变古董（OTL）。



GF6的外观相比它的前辈有着较大的变化，首先是机身顶部改成银色，镜头部分也不像前辈那样突起那么多，显得更加平衡。此外各种细微的调整也让GF6从之前的女性化定位变得更为中性一点。

说到相机，最重要的当然是画质，GF6搭载的是1600万像素的Live MOS传感器，并且采用新型的高分辨率低通滤镜，而采用的全新Venus图像处理器，会让GF的对焦速度更快，另外厂商还对其弱光降噪方面进行了优化，我们不妨期待一下它画质的上升。

松下GF6搭配14-42mm镜头套机公布的折合售价约为4428元，预订是4月24日正式上市，性价比还可以。相信本辑《掌机王SP》到各位手上的时候，市场上应该已经有售了吧。







索尼在日本推为狗打造的相机支架——AKA-DM1



依然是相机资讯。之前酷洛洛见过一些创意视频，它们将微型摄影机安装在猫的脖子上，以此观察猫星人们的日常行为。不知道是不是这个视频引起索尼的灵感。最近索尼在日本推出了为狗专门打造的相机支架AKA-MD。支架用于绑在汪星人的背上，安装支架后，我们再将相机或者摄影机固定在支架上，就可以以汪星人的第三人称视角看世界了！这款支架预定售价为5250日元（约350元人民币），预定下月在日本发售。家里有汪星人的同学不知道有没有兴趣呢？



■使用图例。

酷洛洛动手玩：铁三角ATH-C505I耳塞

价格：260元　　入手途径：网购



前几天酷洛洛的森海塞尔MX365耳突然就坏了，由于急着用，所以赶紧上网点买了一个替换品，而这个替换品就是这期酷洛洛为大家介绍的耳塞——铁三角ATH-C505I。

这款ATH-C505I的耳塞定位是入门耳塞，酷洛洛之所以选择它，有两个原因：首先自己会排除掉所有入耳式耳塞，因为我是需要晚上在用手机床上看动画的，若使用入耳式，侧睡时会非常难受；其次是要附带麦克风，可以为手机所用，至于音质的话中中等等即可，没有太大追求。因此这款ATH-C505I刚好满足小编的需要。

包装特写



该耳机的包装并不大，也没有什么可以大书特书的地方（毕竟不是什么贵东西，也就260元）。另外酷洛洛入手的这个是行货，因此包装背后会有中文的防伪标签。



内含物品

内含物品包括两本英文说明书，一副耳塞以及一个卷线夹，卷线夹可以方便玩家调节耳机的长度，出外时还可以夹在衣服上哦。



耳机特写



这款ATH-C505I共有4种颜色，分别为红、蓝、黑、白，酷洛洛入手这款是红色，主要是喜欢它红色配色的效果。（比较亮骚？）耳机的红色部分为钢琴烤漆涂层，黑色的耳放部分则为普通塑料和橡胶。

麦克风

耳机的内置麦克风位于音量线控键的背后，音量键手感一般。玩家插上iPhone等设备后，就可以用来控制耳机音量以及通话了。



有关音质

相信不少同学都很关心耳机的音质部分，关于ATH-C505I的表现，酷洛洛还是觉得挺符合该价位的，该耳机属于中高低三方面均衡的耳塞，而且在低音方面相比酷洛洛之前的MX365更有魄力，因此无论用来打游戏、还是听流行歌都十分合适。至于解释度，个人感觉属于中等水平，毕竟是入门耳机，这部分很难会有出彩的表现。

游戏边缘地

过完春节，相信大家都已经开始了新的一年的学习和工作了吧。对于在外地上学工作的朋友们来说，春运是一个不得不重视的问题，所以在这辑《游戏边缘地》栏目中，我们也挑一款相关的软件来介绍一下吧。

知识王系列 火车达人

知识王シリーズ　トレインマスター



软件介绍



相信经历过春运的朋友们对火车一定有着特殊的感情，虽然赶火车的时候可能很匆忙很拥挤，但当火车汽笛响起的那一刻，就意味着自己已经踏上了回家的旅程，这份安心足以消除掉一切的疲惫。这次我们就来介绍一款与火车有关的应用软件游戏《知识王系列 火车达人》，来为今年的春运之旅做一个纪念吧。

火车百科

这款《知识王系列 火车达人》是一款问答类型的应用软件游戏，所涉及到的知识点基本上都和火车有关，算是日本火车的一部小型百科词典了。玩家在游戏中扮演的是一名初出茅庐的火车站长，美丽的少女北斗（ほくと）将作为助手，负责给予玩家各种提示。由于火车是日本人日常出行的主要交通工具，所以日本人大多都有一种“铁道情结”，这款火车百科题材的游戏对日本玩家来说自然也就更加亲切了。其实我们中国人也同样有这份铁道情结，希望我们也能玩到与火车有关的中文游戏吧。



问答部分





游戏中的问题一共分为6大类，分别是杂学问题、历史问题、列车问题、车辆问题、路线问题和旅行问题，基本上覆盖了与铁路相关的各方面内容。这些问题出自日本各大专业铁路网站和论坛，并有专业机构认证，权威性有所保证。问题分为判断、选择和填空三种类型，玩家回答完毕后，游戏会根据玩家的成绩给出评价，最高评价当然是“火车达人（トレインマスター）”了。

铁道资料馆

在这个模式里可以查询各类铁路的问题，供玩家随时查看复习。该模式一开始是不可用的，玩家只有达成一定的游戏完成度后才可以解锁。





AVG部分



除了专业知识方面的内容外，这款游戏还加入了一些AVG要素。在游戏中玩家除了经常要与北斗接触外，还会邂逅其他的女生，比如小翼（つばさ）、小光（ひかり）等人。当玩家在问答部分取得过好成绩，就会提升相应女生的好感度。

日本的铁道迷

这款《知识王系列 火车达人》不仅仅是一款普及专业知识的应用游戏软件，同时也是为日本众多“铁道迷”量身打造的游戏，受众面应该还是比较广泛的。日本作为轨道运输最为发达和完善的国家之一，乘坐轻轨、地铁或者新干线就可以到达全日本几乎任意一个地方，比驾驶汽车和乘坐飞机还要方便得多。正是发达的铁路网络，使得铁路和火车成为了日本人生活中的重要组成部分，为之着迷的“铁道迷”也就此而生。

“铁道迷”就像“游戏迷”和“动漫迷”一样，都是极其富有专业精神和热情的非专业发烧友，他们对火车的型号类别、内部构造、发展历史以及铁道线路的构成、发车时刻表等信息都有相当充分的研究，甚至能背下来各大线路站点的发车时间和到站时间，如同我们资深的口袋玩家能够背下来口袋妖怪1至649号的各项数据那样。而且铁道迷不像游戏迷和动漫迷那样喜欢呆在家里当宅男，他们喜欢乘坐火车四处旅行，甚至是只身环游全日本。在漫画《麻辣教师GTO》中，鬼冢英吉所教学生吉川升和宫森勇气就是铁道迷，两人也因此成为了知心好友。日本也有一本专门介绍铁路知识的杂志《铁道ファン》，显然也是为了广大铁道迷而准备的。

除了这些狂热的铁道迷之外，一般的日本民众对于火车和铁路同样有深厚的感情，许多小说、电影和动漫都是以铁路为题材，很容易得到观众的共鸣。笔者印象最深的漫画是《银河铁道999》，作者在这部漫画中创造了一个能够星际旅行的银河铁道，给那些拥有铁路情结的孩子们带来无限的美好遐想，在著名漫画《哆啦A梦》中也有向《银河铁道999》致敬的章节。而《银河铁道之夜》则是日本作家宫泽贤治创作的童话，这部充满着浪漫与理想的伟大作品影响了一代人，也受到了世界的广泛好评，在2007年被改编成为CG电影，

日本人的铁路情结也同样受到了日本新干线公司的尊重。在隆重而又感人的列车退役仪式上，有无数市民自发聚集在站台，他们有人欢呼，有人鼓掌，有人拍照留念，也有人禁不住流下了泪水，仿佛是与多年相伴的老朋友道别。许多家长还带着孩子们为退役的列车送行，把这份铁路情结从小就植在了下一代心中。而新线路开通、新列车使用的仪式也同样隆重，新干线公司会以名人剪彩、组织参观等方式进行宣传，甚至会开设Hello Kitty、鬼太郎、皮卡丘等动漫主题列车来吸引年轻人的关注。当然，免费试乘或提供低价车票也是少不了的，热爱铁路的日本人很容易体验到新线路、新列车的舒适与便捷。



◀位于日本东京塔内的展馆的铁路模型

宅回首

栏目主持 阿鲁

OTAKU

在上一次的"宅回首"中说到了吃货这一主题，作为身在有着博大饮食文化的国度的我们来说，吃的确是一件非常重要也很容易让人感兴趣的事情，不过……有些东西也是不能随便乱吃的。这次带大家回顾一下二次元中的"毒料理"，这里的提到"毒料理"可不是指把有毒的食材做成无毒的美味，而是指那些"心灵手巧"的厨师们做出来的难以下咽的食物。

毒吧毒吧不是罪

作为比较早期的热血网球动漫代表的《网球王子》，相信看过这部作品的读者不在少数，每个人独有的必杀技是作品最大的魅力，甚至有时候必杀技的魅力超过了球员本身，本人有时候就会出现能记住必杀技的招式却想不起使用这招的角色的名字的情况……不过这群开挂选手中有那么一个人，大家会记住他的原因肯定不是他的必杀技，而是他善于制作各种难以下咽的饮料的缘故，他就是青春学园的乾贞治。关于此人的网球实力暂且放下不提，但是就制作饮料的水平来说那绝对是"超人"级的，原因在于他做出的饮料不但难喝无比，而且种类还非常多，你不二周助不是不怕蔬菜汁么，那换一杯青醋，一样妥妥地放倒在地。据乾贞治本人说，喝了他的饮料会有各种各样有益的效果，不过看着一个个纷纷倒下的同伴，估计这话是没有人会相信的，总之，珍爱生命，远离乾汁。



◀来一杯乾汁吧，樱花味的哦！

和乾贞治有着相同特点的，"《机战》系列"的原创女性角色水羽楠叶算是其中一个，作为超级系女主角，其依靠甜美的外表和强劲的实力成为了人见人爱的角色，不过就是这样一个可爱的妹子却拥有一项可怕的技能——制作营养液，该营养液由蜂王浆、葡萄柚子汁这样美味的食材，加上蜈蚣、蝾螈这类极具药用价值的食物，再融合一些乱七八糟的营养食材制作而成，营养价值非常高，而且立竿见影，不过副作用是喝过后多半得昏迷一段时间。在《机战》诸多作品中均出现过机师试吃楠叶汁的场面，不过真正能吃完不倒下的人寥寥可数，就连英格拉姆、曾伽这样的猛汉都不能幸免于难。

你好毒你好毒

虽说上面两人的饮料有着明显的负面效果，但至少还算有着药用价值，可以理解为良药苦口，不过有些人做的东西嘛……《笨蛋、测试、召唤兽》讲述的是一群成绩不好的学生在校的欢乐故事，女主角之一的姬路瑞希凭借甜美的长相、温柔的性格和傲人的身材，成为了校内闪耀的明星。既然走的是传统温柔系路线，除了要上得了厅堂，自然还要下得了厨房，我们的姬路同学在厨艺方面可堪称一绝，饭团、便当、果冻、蛋糕什么的信手拈来，就外形来看绝对是精品，不过一旦下肚那就是毁灭性的灾难，据说姬路同学在制作食物时会在里面掺入化学制剂，这显然已经不是难吃的范畴了。从同伴们最初的昏厥到后来的送医，最后甚至出现了在奈何桥前走上一遭的经历，看来随着下厨次数的增加，我们姬路同学做出来的食物危险度也在不断提升，明久同学，为了大家的生命安全，你就收了这妖孽吧！



▲和化学制品便当相比，地沟油什么的弱爆了。

《银魂》是一部以吐槽和搞笑为卖点的作品，其中的角色特点鲜明、性格各异，让人过目难忘。作为主角之一的“新八唧”自然槽点无数，而他的姐姐阿妙也有着数不清的魅力点，然而这位静若处子、动若杀神的阿妙有着一项令人望而生畏的绝技——鸡蛋烧（也就是煎蛋，更准确地说是烧糊的煎蛋），更为可怕的是无论什么食物到她手里都会变成“鸡蛋烧”，万事屋的几位主角为了避免成为阿妙施暴的对象也经常被迫吃下这种堪称黑暗物质的食物，据说新八唧因常年吃姐姐的料理导致视力变差，银时和近藤更是因曾吃下阿妙烹饪的甜味鸡蛋烧后导致失忆……难道美女都有喜欢用死亡料理来折磨自己最亲近的人的习惯么？

最毒妇人饭

《乱马1/2》是本人早期接触的一部非常喜欢的漫画，爆笑的剧情让沉闷的课堂不再无聊（好吧，我承认是在上课的时候看的），心口不一的女主角小茜更是不知道多少莘莘学子梦中的新娘，不过仔细回想起来发现天道茜也是个不折不扣的“厨艺高手”，拿洗衣粉当配料做菜这一点已经很有姬路瑞希的雏形了，但凡吃过她食物的人，生命指数开始剧烈波动，能让人出现扭曲、自虐甚至短暂休克的症状。而且小茜最不喜欢别人说她的料理不好吃……您受累了，乱马桑。

Key社算是本人喜欢的为数不多的Galgame厂商之一，其冲击泪腺的剧本以及对亲情、友情和爱情深入人心的描写始终让人欲罢不能，然而就是这样一个王道泣系作品厂商似乎也偏爱创造毒料理角色。初期作品的《Kanon》里，男主角寄宿在自己的阿姨水濑秋子家，说起秋子阿姨那绝对是个人才，不但独自抚养了一个美貌的女儿，自己看上去也非常年轻貌美，更是做得一手好菜，不过料理在行不代表不会做毒料理，其经典的谜之果酱可是给住在水濑家的每个人都带来了剧烈的冲击，就连自己的女儿都无法接受那种难以言表的味道，不过据她自己说很好吃……《零之永恒》（PC平台包含Key社作品角色的同人格斗游戏）中，秋子阿姨的果酱甚至被做为一招大杀伤力的招式登场，其威力可见一斑。《CLANNAD》中女主角古河渚的母亲古河早苗也是料理“高手”，家里开着一间面包店，不过其制作的面包可以说难吃到了一种境界，每天都会剩下不少。然而这位纤细的太太还受不了别人评价她的面包难吃，每次一听到这种话就会泪奔，于是可怜的丈夫古河秋生只能一边含着一嘴的面包一边大叫着“我最喜欢了”追出去，虽说面包不致死，但也辛苦我们的秋生大叔了。虽然《AIR》中的粘稠果汁来自自动贩卖机，不过“果酱”、“果汁”、“面包”被共称为“Key社三神作里的三大脑残食物”。



▲吃了咱的酱啊，迈向、地狱、不回头！

如果爱，请深爱



从这次开始就是人气女友爱花的故事了，作为十羽野高中网球部王牌选手的爱花又有怎样的故事呈献给大家呢？且听“积德”同学慢慢道来。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

青春的一页——新人与新教练

“听说了么？我们网球部要来一位新的教练。”

“有啊有啊，还听说是一位很有实力的人，叫什么‘正美’来着的，一定是个美女吧。”

“那个……现在还是在练习中啊，各位……”爱花的声音被埋没在大家的议论声中。我们十羽野高中网球部可以说是全校最悠闲的一个社团了，作为指导的铃木老师其实没有什么网球经验，除去管理一些必要的日常工作外，训练、比赛的事全都交给我们的部长手冢去打理了，而这位部长对我们的训练也只是“轻松”管理。事实上，从我个人的体验来看，那和“散漫”没有太大的区别。不过我们社团的女生很多，大家经常会举办一些部内活动之类的，其他的体育社团可是十分眼红我们的呢。

“唉……”放学回家的路上，爱花十分少有地叹着气，“你说我们部里的人是不是有些太过悠闲了？”

“是吗？大家不都是有好好的练习么？”

“虽然作了一些练习，但我感觉那种程度实在是……根本没有用出全力，体育这种东西不就是应该努力、汗水，然后向更高层次前进么？”马尾女孩顿了顿继续说，“但是我们现在做的，似乎还远远不够。”

我看得出女孩的想法，爱花是那种十分认真和正义感十足的人，作为文艺兼修、体育万能的她必定不满足现在的训练量。“确实就如你所说，可能部长并不想给我们太大的压力吧，不过我也赞同你的意见，明天我就和部长说说吧。”

“别、别去。”爱花连忙阻止我，“如果给其他部员添麻烦，那就不好了……”相比自己，温柔的女孩更关心他人的感受。

第二天，又到了社团活动时间，在我们开始组队训练，爱花因一直与她组队的三好请假而犹豫与谁练习时，一个有些因激动而发抖的声音响了起来。

“那、那么，我来做候补吧！”

我转头看去，是一个陌生的身影。她的个子没有爱花高，右手正紧紧地抱住球拍，左手有些僵硬地向我们这边挥着，齐肩的深褐短发有些天然卷曲，她大大的眼中充满了期待，嘴角上仰、微微颤动。

“小牧实奈。”和我一组的成户说，“我记得她是刚入部不久的一年级学生。”他拍了拍我的肩膀，“怎么，你不知道她么——我的女生资料可是最新的哦。”

“是！我是一年级的小牧实奈。”那个新人朝爱花走了过来，接着她深深地鞠了一躬，“那个……高岭学姐，我想成为候补，那个……高岭学姐的对手……”她的话仍是断断续续的，这种类似口吃的情况是因为过于激动造成的。

爱花见对方如此客气，她也很友好地鞠着躬，微笑地说：“嗯，当然可以，我才要有劳你呢，那……请多关照咯？”

对方又是一阵激动，那样子好象就快要流出眼泪了，她双肩微微颤抖着。

爱花显然被她那种有些异常的反应给弄得不知所措。“你……不要紧吧？”

“高岭学姐，小牧现在处于猛烈的感激中……因为我、相当、憧憬高岭学姐！”短发女孩紧紧地盯着面前的偶像，“学姐不仅是女子部的王牌，人也漂亮，成绩也一直是顶尖的，而且还是个家里开医院的大小姐……啊、我不是那个意思！”她深深地吸了口气，调整了下呼吸节奏继续说，“我想与高岭学姐一起打网球，所以拜托了！”

自然，这天成了她所谓的“网球纪念日”，在之后的几天，她也一直粘着爱花，虽然她知道我与爱花的事情，也称呼我为“男友”学长，但我这个与爱花交往的人却被她视为“十羽野高中三大奇谈”的人，和爱花练习的时间被全部占去了，实在让我羡慕不已。在那时，我根本没有想到一场风波慢慢向我们平静的网球部袭来。

那天，部长因为前一天晚上和足球部的人通宵玩《胜利十一人》而犯困、正准备中途结束社团活动时，一枚高速球擦着他的鼻子“咻”地飞了过去！那球撞到了场外的铁丝围墙上，使整张铁网都发出了“哐哐”地响声。这一击让手冢吓得瘫坐在地上，眼睛睁得巨大，嘴也无法合拢，满脸的冷汗肯定已经让他的睡意消失得无影无踪。

“还不能结束。”一位身材高大、身材强健戴着墨镜的男性走了过来。

“你是？”部长站了起来，“如果你是外部人员的话，请先联系我们的老……”

“我是你们的新教练。”这人将墨镜摘了下来，看着我们场上的每一个人，“是你们的校长特意邀请我来的，我的名字是‘大岩正美’。”

就在大家震惊这个教练不是传说中的美女时，爱花正看着刚才那颗球，悄悄地和我说：“刚才那个球速少说也有200公里，能击出这种速度的，恐怕只有一直锻炼、拥有强壮肌肉的现役世界级选手了。”

“不是吧，来了个那么夸张的角色。”我不由地对那位教练产生了敬畏。

“你们两个不准窃窃私语！”教练响亮的声音打断了我们的谈话，他朝我们走了过来，“嗯？你有着不错的眼神。”他刚毅的眼睛看着我，慢慢地说着。但很快他就转身、向着场外喊：“你们两个可以进来了！”

“是，教练。——哇，这场地真够小的，这里真的能好好的训练么？”

“黑木君，你这么说实在太失礼了！”

“他们是！”我身边的爱花惊了一下，“那两人是户鸣野高中网球部的人，户鸣野高中是校际运动会常胜名门，在这个地区已经有连续10年优胜的记录了。”

“我是户鸣野高中网球女子部的王牌二年级学生，蝶野由加利。”那个皮肤有些黑的女生首先自我介绍说。

“我也是二年级学生，黑木修，被称为是男子部的王牌。”这个戴着帽子的男生看上去也不是个能轻松对付的家伙。

“我是他们的原教练，现在我要你们男生与黑木、女生与蝶野来一次一局的比赛。”

面对这样的要求，大家肯定无法接受——实力相差太大，再怎么说对方可是高手中的高手，但是大岩教练却这么说道：“不愿意比的人就从这里离开、立刻退部！”

“什么！”大家异口同声地惊讶道。

“既然没人想退出，那么比赛现在开始！”大岩教练下达了第一条命令。

（未完）





隔了两辑不见，不知道各位同学们有没有想念酷洛洛主持的"游俏小筑"呢，别让我拆穿，其实大家只是想念栏目里面的妹子吧（众编：你以为是你呀！）……咳咳，最近虚渊玄的新番动画《PSYCHO-PASS》（译名：心理测量者），和他过去的作品一样（例如《魔法少女小圆》）引起了动漫迷们的争相讨论，而本辑邀请来的游戏妹子也一样是本作的FANS哦。

AKO

昵称：Ako，A口，地铁口…
年龄：16岁
身高：163cm
生日：4月10日
职业：高中生
星座：白羊座
性格：很闹人，话很多，对陌生人有点儿害羞……有强迫症
喜欢的游戏：《剑网三》、《Jubeat》、《初音未来 女歌手计划》
喜欢的动漫：《PSYCHO-PASS》
喜欢的颜色：灰色，蓝色，白色，偶尔……偶尔喜欢粉色
喜欢的电影：《云图》
喜欢的音乐类型：R&B，一听就被洗脑一整天
喜欢的异性类型：干干净净宅男属性，可以陪我通宵打游戏，而且不嫌弃我的渣技术！
口头禅：我饿了……我想吃……哦不……我不饿……我就是馋……



酷洛洛：先麻烦Ako和大家打声招呼吧。

Ako：大家好我是Ako~（挥手）

酷洛洛：你的口头禅貌似很傲娇。（笑）

Ako：因为……看到好吃的就会吃很多，暴饮暴食那种。但是因为零花钱有限，所以……所以所以……

酷洛洛：话说Ako你的昵称是怎么来的呢？

Ako：随便起的！因为当时社团问CN（昵称），我正好在上英语课，就随便从字母里选了一个。现在想想好后悔啊……早知道以后会经常被问到这个问题，当初应该取个酷炫狂霸的名字。



酷洛洛：Ako好像挺喜欢玩音乐类游戏呀？

Ako：是！特别喜欢！觉得玩儿起来就停不下来，总想挑战正确率100%或者S等。NDS，手机，平板，还有小P上面都有各种各样的音乐游戏的，喜欢《太鼓之达人》、《女歌手计划》、街机游戏的《Jubeat》（乐动魔方），还有手机上的那叫什么来着……哦！《Tap Sonic》（音速出击）！

酷洛洛：最近Ako在玩些什么游戏呢？

Ako：小P上的有《秋叶原之旅》、《AKB1/48》、《秋之回忆》等（我才不是变态怪蜀黍！），手机上的啊……最近在玩那个养草泥马吸收草泥马的那个！（正确名称为《ヤゴコロダン》）。网游的话是《剑网三》，但是我比较笨，一个血很薄的dps还总往前冲导致团灭好多回……（对，我就是传说中的猪一样的队友）

酷洛洛：恩，难怪看到你的照片不少都是《剑网三》的照片，尤其是七秀那张笑得很萌哈。话说Ako也好AKB么，推哪个O-O？

Ako：秀秀是真爱啊！大号是秀秀，所以尽力出的好一点儿。那张啊……是我照着游戏的动作表情笑的～诶嘿嘿。AKB的话……其实我并不是什么资深的粉丝，就是喜欢萌妹子嘛（笑），一定要说的话，Mayuyu吧！面瘫玉玉赛高！

酷洛洛：话说《PSYCHO-PASS》最近刚刚完结了，Ako对这部片些什么评价呢？

Ako：诶，怎么说好，感觉白毛死掉了有点儿虐。但是虚渊玄的脚本也没有望温馨的结局啦。

酷洛洛：其实我还没看，不过基本已经被微博剧透得一干二净了，自己后来更自虐地跑去搜百度百科……

Ako：诶呀该死的剧透党！其实老虚的作品你懂得，世界观很奇特，特别让我喜欢！好吧，我是有点儿喜欢猎奇那种（笑），当初《小圆》就是一口气看完的，简直哭得我一塌糊涂。之后又看了看《沙耶之歌》，真的也是相当喜欢那个剧情！老虚的作品一定要忍住剧透去自己看才带感！

酷洛洛：除了PP外，最近还看了些什么新番呢？

Ako：《锁锁美同学@提不起劲》！锁锁美和我性格有点儿像呢，好评！还有《绝园的暴风雨》也在追。

酷洛洛：我们小编胧月貌似挺喜欢这片。和锁锁美是哪方面像呢？爱宅家里？还是性格呢？

Ako：哦！宅啊，还有网购啊，还有小脾气这点也有点儿像呢。其实我是个一宅起来就没度的人，在家里拉上窗帘，屯一堆吃的叫个外卖，开着电脑能维持好几天不出门……最高纪录大概是……一周没出家门吧。

酷洛洛：除了游戏，Ako平时还有些什么爱好了

Ako：Cos，做甜点，弹钢琴或者翻唱什么的。哦对！最近有了新技能！手！机！贴！膜！觉得好有趣啊～上瘾了

酷洛洛：甜点这个技能不错，以前我也有想过学做，不过一涉及到烤炉我就算了。说到贴膜，我们公司楼下有个贴贴膜的，旁边放着个纸皮写着招收学徒，我觉得你也可以……（奸笑）

Ako：哦甜点这个啊！几年前在澳洲住在当地人家几个月，然后那家的妈妈特别喜欢做甜点，提拉米、苏苹果、派林明顿什么的也教我做过，然后觉得特别有趣啊，回国就自己做来吃，反正以后饿不着才是重点。贴膜是偶然，一般来说自己贴都会起那种小气泡嘛，然后我每次贴都能一次成功，优越感满满的！

酷洛洛：时间也差不多了，最后有劳Ako和大家说几句话吧。

Ako：哦哈～酷洛洛大人超级亚萨西哟！另外谢谢《掌机王SP》的邀请啦，玩儿得很开心！

酷洛洛：别这样（脸红）。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net





一转眼4月也快过去，虽然小编所在的深圳既没有和煦的春风也没有暖洋洋的太阳，但春雨绵绵也算有春天的意境——不管怎么说总比以往到了4月狗都热得吐舌头要好。而在这非常适合外出旅游和宅在家的气温中，我们玩家也将迎来越来越多的掌机新作大作，而且新平台也越来越展露其新来者的朝气和霸气。当然，光体验游戏乐趣是不够的，我们还要交流，所以，在本辑的“掌门人”，大家继续敞开地聊、敞开地吐槽吧！

50辑时的奖品

从2001年接触GB，自己就对掌机十分喜爱，后来接触了《掌机王》以及后来的《掌机王SP》。一开始偷偷摸摸地玩，高考完终于可以轻松地玩；从目睹NDS和PSP双雄争霸到我自己双机制霸，又到现在看3DS、PSV流口水……掌机陪伴我度过了太多的时光。感谢《掌机王SP》所有的小编，祝《SP》200辑生日快乐！PS.自己第一次中奖是《掌机王SP》50辑的高乐高，哈哈哈！

杭州 小黑

半夏： 50辑我们送过高乐高？那种可以沏的巧克力粉？当时怎么选了这种奖品？

马修： 当时好像是一个公司顶广告费的，拉来一车。结果每个人一大箱子的更高乐高奶粉，两箱子蛋糕，还做各种抽奖奖品。

半夏： 哇，这是有预谋地喂胖了编辑部众啊。

马修： 其实很多人最后扔掉了，还有人张罗下班摆摊卖也没付诸于行动。

阿鲁： 高乐高啊……没吃过怎么破？

马修： 庆幸吧，早来几年，这三箱能让你比现在还胖出一圈。

只言片语 《重装机兵4》快点到来啊，再不来我都生锈了。（天津 板栗）

（该话题由汕头读者 纪祯洪 提供）

掌门话题 最痛心疾首的一次手贱

胧月：有段时间特别想在PS3上玩PS2游戏，于是买了一个山寨的存档复制器，想把PS2记忆卡的存档导进PS3。结果存档倒是顺利导进去了，但无论如何都读取不了，更糟糕的是，原先PS2记忆卡里的存档全部损坏，只有格式化才能恢复功能，于是整个PS2时代的积累付之一炬。掉档的经历也许人人有，但这么彻底的，应该很少见。

酷洛洛：有一次帮某人重装系统，没发现那笔记本有自我还原功能，不小心乱选之下，系统将整个硬盘还原到当初的系统出厂设置，害得某人存积多年的数据毁于一旦，深感懊悔……

白菜：相信PSP和PSV不会死机，做攻略的时候不存档就关机。总是在这种时候，PSP截图时就会死机，而PSV则会直接认不到记忆棒。有时候轻叹一声就算了，有时候嘛……

阿鲁：碎玻璃是很危险滴！虽然从小就听家里人这样说，但真正体会到其危险程度却是因为自己的一次实际“操作”。某此回家的路上，发现地上碎掉的啤酒瓶，于是捡起一块碎片准备从高处往下扔（下面是山坡，没有人的），不过由于拿碎片的姿势是两根手指夹住锋利开口的部分，于是在扔碎片的时候用力过猛兼放手过慢，于是手指被喜闻乐见地划破了，至今想起当时的情形还心头一紧。

马修：当初《真·三国无双 联合突袭2》玩得非常投入，封盘后的一段时间由于总用PSP看片子所以需要删除没用的文件，包括那些试一下就生成的游戏存档，然后还特意把饱含心血的存档拷到电脑上备份。再然后……时间一晃到了现在，本辑专题由于提到铁匠这个行业所以重开《35MR2》打算截图，却被提示无存档，在电脑里也都找不到了——看来那次手贱果然留下了惩罚啊，还好没耽误截图。

苍穹：想起一个FC时代的事，当时和朋友一起玩《火焰之纹章 外传》，进度到第3章过半，女主角线在练段时一个角色的升级点数凹了十几次都不满意。我突发奇想说把卡带拔出来，吹一吹之类的转转运，朋友说算了吧，别又丢档了（之前已经丢过两次）。但我还是执意拔卡出来，满怀诚意、专心致志地鼓捣了一番，再插回机器时……赫然已经丢档了（泪奔）。

乌冬：随着硬盘里的AKB资源越来越多，硬盘空间也越来越小，为了腾出空间，手贱把一些老的资源给删了，想着反正115网盘上也有，可以随时下，结果谁知115来了一次大整，大部分的资源也随之被和谐，一些老的资源就找不回来了。

LIKY：在Wii上玩《MH3》，为了上网联机，发现必须要给Wii升级，由于破解过，升级还非常麻烦，然后开始折腾，忙乎一圈终于搞定，结果运行游戏时突然发现，存档怎么没了，然后才回过神来，刚刚折腾的时候把机器格了一遍……近百小时的存档就这么手贱没了。

半夏：最心痛的大概是之前在某个手机游戏里进行了10连抽卡吧，结果没一张好卡片，我的银子啊（痛哭流涕）。

挣台PSV回来

原来半夏妹子也是天津的啊，我们天津有力量！现在PSV的价格好诱人啊……嗯，我要好好学习，暑假挣台PSV回来，想当年PSP可是花了1600多啊。

天津 最初の声

阿鲁：就是啊，现在PSV都跟毛老师（白菜）一个价了，还不快去买3台？

马修：暑假打工买机器？这个必须要支持！

白菜：争取比半夏先买，给天津玩家争口气。

202辑 抽奖印花

只言片语 《DOA5》，好游戏，不解释。（南通 不吃鱼的猫）

无限纠结



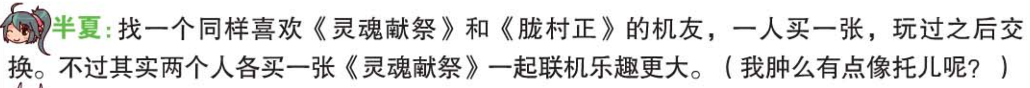
最近PSV出了好多游戏啊！可是钱包君不给力只能买一张游戏卡，看中了《灵魂献祭》和《胧村正》，有什么办法能让我舍弃其中一款游戏？我现在无限纠结中。

广西 斋藤



苍穹：吃货可以在《胧村正》中寻找到舌尖上的美味（笑）。

白菜：有机友买《灵魂献祭》，没机友买《胧村正》。



半夏：找一个同样喜欢《灵魂献祭》和《胧村正》的机友，一人买一张，玩过之后交换。不过其实两个人各买一张《灵魂献祭》一起联机乐趣更大。（我肿么有点像托儿呢？）

阿鲁：半夏，你感染了一种名为“喜欢看别人花钱”的病，得治。

胧月：两款游戏差别很大，想玩哪个心里应该有数吧。要不你抓阄？

马修：我这有个两全其美的方法：跟爸妈再要点钱，俩游戏全部都买下！

怒掰R键

3DS被没收没能引起我买PSV的兴趣，但是3DS收回后，R键越来越不好使，各种开鬼人开不开，防御莫名其妙解除。有一次本应飞扑结果变成滚了，怒掰R键。第二天去买了PSV，修R键花了100……

天津 袁英健

半夏：这算是任天堂拯救索尼的真实案例吧？

阿鲁：口胡，明明是《怪物猎人》“曲线救国”。

白菜：小伙子不要那么冲动，犯不着跟自己的东西撒气啦。

马修：同学你的3DS是否有在没收这段时间里发生了你不知道的劫难呢？

不科学

某日，咱在房间偷偷撸小P，因为是高三，父上母上不希望咱玩游戏（好吧，咱也就每周回家玩一下），然后咱的小表弟突然冲进来吓得咱以为是父上，结果一激动把小P的滑杆撸断了，这不科学（QAQ）！

贺州 月弥

酷洛洛：这位妹子能有如此内力，想必骨骼精奇，是万中无一的练武奇才，维护世界和平的任务就交给你了，我这里有……

苍穹：酷洛洛请把手上的《如来神掌》换成《掌机王SP》，广告效果拔群。

阿鲁：正所谓是小撸怡情，大撸伤身，强撸灰飞烟灭，少侠真是好手段啊！

马修：我整理的时候就一下没把原文中的“撸”给替换掉，就引来鲁叔这么大的一段……

只言片语 想学日语，但是好难。（厦门 Casey）

苍穹之图

苍老师，请您收下吧！多吃点，您太瘦了（=w=）。

贺州 栖猫



马修：这苍穹画得还真萌。

苍穹：这画赫然是啾音附体的感觉啊……话说回来我饭量其实不小的，只是怎么也吃不胖（无奈摊手）。

半夏：好想暴打楼上怎么办？

梦想实现

新年买了台PSP，很早就想买了，不过以前的红包都要上缴，到今年才不用上缴，现在入手了PSP，虽然是二手，但也已经很高兴了，小时候的梦想实现了！

吴川 69

马修：没有什么比实现小时候的愿望更让人兴奋了，哪怕小时候的那个愿望相比现在的自己已经很不算什么了……

白菜：PSP上佳作成群，特别是本辑收录攻略的宇宙级豪华巨作《Fate/新章 CCC》请一定不要错（揍飞）……

特异功能

如果真的有特异功能，小编们希望自己有怎样的能力？

上海 小肥鼠

半夏：轻薄的假象、伸缩自由的爱、天使的自动笔记以及隔空暴打富坚义博的能力。

胧月：QQ群里流行人生重来枪，虽然本义不是超能力，不过扩展为超能力也不错。



阿鲁：我是个务实派，吸收并消除对方的超能力才能真正变强。

半夏：向鲁叔推荐幻影旅团团长库洛洛鲁西鲁的能力“盗贼的秘笈”。

马修：没有写稿校稿三倍速一类的回答，大家果然都是实话实说啊。

RP爆表

最近总感觉自己RP爆表，诸事顺利，也许是一个人背得太久了，连老天都不忍看下去了吧……小编们有没有遇到过这种情况呢？不管怎样，希望自己能平平静静地度过每天，也祝小编们工作、生活都充实愉快。

上海 nm酯j

马修：我的个人经验是，捡钱后必交霉运，而且倒霉的等级和捡钱多少成正比。

苍穹：RP这种东西是守恒的，如果一个人在游戏中RP各种爆、抽到各种神卡，他在现实中就要小心喽（转头死瞪着毛老师）。

白菜：游戏中RP爆表有啥用，人类是活在三次元的生物……

只言片语 对于猎人来讲，没有任何不喜欢《MH》、不期待《MH4》的理由。（苏州 浩瀚无边）



靶心

插画师西瓜树给马修看四格画稿，马修随之将第一张截图转到刘一手群里。

马修：西瓜树给四格的改动建议：阿鲁的台词是“我回来了，亲”。怎么感觉西瓜树和鲁叔认识呢？

苍穹：看来私交甚厚。

胧月：西瓜树的自由发挥经常打到靶心上。

样书寄丢1

白菜：血祭狂歌197辑的样书没拿到，什么状况？

半夏：我来编辑部之前说给我寄《PSP专辑》的样书我就没收到。

苍穹：我来编辑部之前的那本样书也没到，然后在编辑部补拿的。

马修：十有八九是给寄丢了，这种事情实在太多了。

样书寄丢2

苍穹：给稿费里+12元让他们自己买呢？啊，18！

半夏：好主意！

酷洛洛：那还不如稿费+18+10，让他们去我们淘宝店买。

胧月：这是不可能的，我们又不是第一方要扩大装机量。你觉得是清明节额外给你发200有实感，还是一并在工资单里更有福利感？

酷洛洛：额外发。

阿鲁：我觉得，能给就行。

胧月：稿费加了样书的钱，收到的只会感觉我们少发了书。

马修：就是这个理儿。

购买时的喜悦

苍穹：马友友，写《胧村正》攻略！

酷洛洛：不！

半夏：《胧村正》你不是想玩么，快写，还有钱拿。

酷洛洛：玩和写不是一回事，而且我想买也不是现在玩，只是想享受购买时的喜悦而已。

苍穹：以后公司买游戏、买点卡这些都交给你了。



毛老师的PSV

白菜：悲剧，PSV坏了，插上充电器以后屏幕马上不灵敏。

马修：充好电再玩？

白菜：做攻略怎么办，每打六个小时就要等它充电两个小时才能继续……

半夏：PSV坏了是不是木有法修？

白菜：好像是……

马修：再买个？

白菜：先试试看把电用低一点。

胧月：一回来就看到这个利好消息，PSV本周销量再加一台。

改LOGO

胧月：《俺尸》有影像了。



苍穹：谁乱改我大神作LOGO！

胧月：制作人。

只言片语 没玩过Wii版，但对PSV的《胧村正》很期待。（上海 tsy）

198、199辑之《掌机王SP》200辑寄语感言

赞！200辑完成，生日快乐！祝越办越好，书刊多元化。

上海 王菁益

很早就知道有《掌机王SP》这么一本书，只是一度以为自己没有掌机而没资格看这本掌机游戏刊物，后来发现《掌机王SP》不但是一本游戏刊物，还收录了很多数码知识和每年的各种游戏展会，极大地开拓了我的游戏视野，学会了很多，很高兴能与《掌机王SP》结缘。

庐江 Badboy

作为连接掌机玩家的纽带的《掌机王SP》，祝越办越好。

贺州 绘沥

一晃8年过去了，《掌机王SP》也已经200辑了，今后将会一如既往地支持《掌机王SP》。

南通 不吃鱼的猫

小学五年级在朋友家看到了第一本《掌机王SP》，记得是97辑，从此成为了一名掌机FAN，后来拥有了自己的第一部掌机——一部黄色GBA，初一又入手了NDSL，初二通过省零花钱饭钱等各种省入手了一台二手银色PSP，初三经历了《掌机王SP》150辑生日，而现在200辑就要来了。134辑到199辑的《掌机王SP》和《口袋玩家》、《3DS专辑》等，占据着我的书柜一多半空间，更充实了这五年来我的成长之路。

南宁 小智

当初与《掌机王SP》相遇是在111辑，在好奇心的驱使下我入手了第一本，从此入手一发不可收拾。如今看满书架的《掌机王SP》，心中颇有一股小小的成就感。感叹当初奇妙的相遇，回想这一路默默走来，省钱买机子与《掌机王SP》的艰辛历历在目，但我无怨无悔。一切都会改变，不变的是我对游戏永远的热爱以及对《掌机王SP》永远的支持。

福州 艾鲁

追了好久的《掌机王SP》终于迎来了200辑，衷心祝越办越好。此外也要感谢《掌机王SP》对我的大力帮助，自从我看了《SP》后，脚不软了，头不疼了，学习成绩也提高了，看来多看《掌机王SP》是对的……

玉林 斋藤

《掌机王SP》200辑生日快乐，这不仅是《掌机王SP》的节日，也是广大玩家的节日。

上海 顾春军

惊风飘百阅，光景驰西流。与《掌机王SP》缘聚9年，伴我度过了换了美好的童年，今后也会一如既往地支持下去。

上海 Zerosalem

回顾接触《掌机王SP》这一年来，从小学三四年级开始接触GB的我，第一次真正了解了掌机，掌机的历史、掌机的文化、掌机的方方面面……昔日一直过着不知滋味、觉得生活里缺点什么的我，又回到了童年时的那份充实与快乐。

上海 诸健

200调查之200辑特企的感言

感到很怀念呢，《掌机王SP》伴我也有好几年了，真的很感谢。

上海 Soldier

太崇拜那些老读者，200辑都能集全，早期的我都没看过，以后每辑必入！

厦门 Casey

从原来的小白买《掌机王SP》30多辑，断断续续购买，到拥有PSP、NDS后的的辑辑追，虽然《掌机王SP》以前的小编走了，但这辑他们客串回来让我比较感动，期待又一个100快点到来吧！

佛山 四方雄介

感觉编辑部的工作比我想象中的还要难，你们的工作对精神的磨练很大。

天津 牛牛

我没有买到100辑的说！买完99辑我对报刊亭的叔叔说："100辑给我留一本哈。""嗯！"结果到时候就是101辑了。

淮安 DarkAlex

时光荏苒，岁月如梭，不知不觉已经200辑了，我的人生又走过了4年半。当初看到100辑时我在想：都100辑了啊！没想到现在已经200辑了。看了编辑部Review后我确定了自己的梦想，谢谢小编们！

武汉 小枫

看到以前离职众小编的寄语时，顿时想起了以前自己的同事们（也都因为各种原因离职），而现在自己也即将辞职，工作第五个年头了，心里很复杂和无奈！

玉林 陈海松

后悔没能更早地认识到《掌机王SP》这本书。

庐江 Allen

原来"掌机王"还有这么多黑历史啊！哈哈！

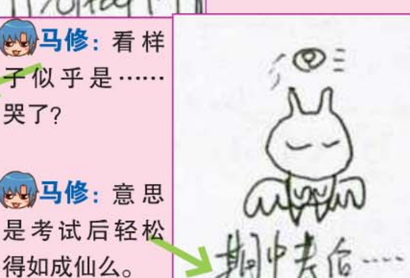
庐江 MYLOVE后宫

快10年了，终于在100辑和200辑都有留名，不枉我10年的等待。

桂林 小狗当佳

玩家画廊





苏州 老总

马修：去年光棍节时候的回函了，祝大家今年11月11日都不过节。

桂林 银翼

马修：这个艾鲁猫的发型很有特色。

苏州 血祭狂歌

马修：看样子似乎是……哭了？

马修：意思是考试后轻松得如成仙么。

宁波 稀幻

马修：浓眉大眼高鼻大嘴的……到底是帅哥还是帅哥啊。

绍兴 Mars

你一言我一语



既然197辑介绍了海战，那么也可以有“大陆上的战争”。

上海 诸健

马修：有两种专题不好写，一种是题材特别少的，一种是题材特别多的，陆战无疑是属于后面一类的，只能一层层细分了来写……

《MHFO》啥时候出国服？TX你要疯啊！

天津 最初の声

马修：联想到前几天放出视频的《MHO》，这位同学应该很开心吧。

小编们觉得游戏的意义是什么？为什么要不断开发出新的游戏？

东莞 康仔

马修：游戏的本质意义在于玩家通过玩游戏获得快乐，并满足玩的人的各种情感需要。而不断开发新游戏有两个原因：一个是玩家需要不断有新游戏玩，一个是开发游戏的人们需要不断进行有价值的工作来养家。

如果将所有动漫和游戏人物混到一个世界中会怎样？如果所有厂商和工作室一起做个游戏呢？

大理 黄家宅男

马修：前者的话应该很混乱，想象下一方面魔王野心家们各自割据混战，后宫题材的小白脸们在混战中无力保护自己的妹子们而惨遭勇者们NTR……后者的话，谁来带领这个庞大到人物无法统计的团队、个性及文化理念都不同的制作人如何驾驭分工、如何解决因为同行太多而分歧也无穷等等，都是无法回避的大问题。

亲自将小P换壳了，看着焕然一新的小P，很有成就感。

武汉 小枫

马修：所以说，有时动手带来的成就感，还真不是省几十元那么简单。

话说在掌机游戏里抽奖，一直都抽不中好东西，该怎么办？

常州 神叹

马修：据我的经验，特别依赖于RP的比如《口袋妖怪》这种，奖品游戏币可以用砸钱来买然后去兑换；而那些更强调技术的迷你游戏，则好好练习练习就可以了。如果既依靠RP又没法拿钱砸，那就看奖品是否只此一种获得途径了，如果不是，就放弃这种拼RP的方法好了。

平常早晨想起都起不来，一到周末早晨，6：25自然醒来，怎么破？

天津 JK

马修：周末就顺其自然好了，如果早上醒来还觉得困，可以尝试前一天晚上早点入睡。

入了一套喷涂设备，先拿冰箱试手，略难啊，不知道到时候能不能给PSP喷颜色呢？

苏州 血祭狂歌

马修：喷涂是个技术活，尤其是PSP……不过如果抱着“大不了换个壳换个屏幕”的心态去做，应该也没什么心理压力了。

198辑年鉴中貌似没有《魔法少女小圆☆魔力 携带版》……

上海 格雷列昂司

马修：年度年鉴肯定无法收录该年的每款游戏啦，所以《魔法少女小圆》的粉丝们见谅啊。

玩PSP《怪物猎人》用长枪太好玩了，但右手拇指好像玩劳损了，有什么办法可以补救？

广州 洪哥

马修：所以说是适当游戏很重要嘛，我个人经验来说，除了一些游戏会让右手拇指长时间保持一种状态不动外，和所处环境温度低也有一定关系。看下资料，你才19岁，应该没什么问题，难受了适当地活动活动就好，当然玩的时候也注意适当活动活动身体和手指。

仅开学一个星期便经历了三次大考，如果没有《掌机王SP》和小P都不知道怎么过了！高三党伤不起啊！

东莞 Magic

马修：这种时候，不是应该抱着考试和写作业一样平常的无所谓心态去面对么。

只言片语 3DS的《口袋妖怪 X·Y》看起来情节吸引人，画面相较前几作更有了质的飞跃，相信是款耐玩的游戏佳作。（上海 顾春军）

哈尔滨 高梦琳





石家庄 Lininter

马修：图虽简单但整体构思很赞，尤其是脑袋上那一小块凸字形的乌云。

乌鲁木齐 鱼梓酱



马修：鱼梓酱同学的女剑士系列。

马修：这自画像让我想起了两个人：吕布和孙悟空。

马修：小磁怪一直是本人很喜欢的口袋妖怪啊！

上海 顾春军



马修：经鉴定：这只皮神是个大胖子。



厦门 九先生



大理 无双宅男

马修：看了下对新版本的各种期待，最实用的其实应该是锁区取消。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。201、202辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。**《3DS专辑》**：VOL.4，定价35.00元。**《PSV专辑》**：VOL.5，定价：35元。**《PSP专辑》**：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。**《NDS专辑》**：VOL.2，定价：25元。**《NDS宝典》**：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。**《手游PLAY》**：第1辑，定价25元。**《卡牌·桌游》**：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

只言片语 《奥特曼 全明星编年史》，让我找回童年！（中山 大师）



玩了一下《讨鬼传》的试玩版，个人感觉，在众多的狩猎类游戏中，它的感觉是最像《怪物猎人》的一个，难缠的BOSS，漫长的讨伐过程，甚至那生涩的手感都极像刚接触《怪物猎人》时所给人的感觉，不过游戏在打击感、判定等很多方面都还存在问题，不知道正式版能改进多少。下面来看看本辑的问题。

PSV关掉Wi-Fi是不是也能省点电？

苏州 贺念禹

这是肯定的了，关闭Wi-Fi能省一些电的。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

现在熬着不升PSV的系统有价值吗？

太原 ZERO

不知道你是为啥熬着不升，如果说是为了破解的话，目前只有2.02及以下固件还可以利用漏洞游戏刷自制系统，可以玩PSP ISO，而且前提是你必须有漏洞游戏，如果你已超过了2.02固件，或者之前根本就没下载漏洞游戏，那熬着不升没有太大意义。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《秋叶原之旅》有哪些结局怎么出？有没妹线的说……

成都 刘逸枫

《秋叶原之旅》共有5个结局，其中包括了你想要的妹线，进入方法如下：

A/B结局：在任务“妖主袭来”中前往“秋叶原驿前”，剧情中选择“君のためだ。妖主の元へ行こう”后进行战斗，之后选择“NIROは酷い！カゲヤシとして生きる”进入A结局；选择“人间との共存の道を探すため”进入B结局。

C结局：在任务“妖主袭来”中前往“秋叶原驿前”，剧情中选择“…俺が、君を守る。だから…！！”→“一绪に、この街で生きていこう！！”。

D结局：在任务“街の见回り”中选择“逃がさない”后和铃战斗并获胜。

妹结局：只要给足妹妹100万的零用钱，无论之前走的那条线，最后都会进入妹结局。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《机战UX》里为什么我有些机师达到了100的ACE击坠数，在击坠敌机时仍没有资金1.2倍的效果？

Email 任饭386

这次ACE机师的1.2倍的奖励只有击坠数的头三名才有，也就是整备画面中下屏显示的三位机师。另外有击坠奖励的ACE机师和无奖励的机师组队的话，集中攻击一名敌人时，如果该敌人不是由有奖励的ACE机师击坠的话，那1.2倍的奖励效果也是不会发动的。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《MHP3》中每个场景都有山菜爷吗？用“山菜组交换券”跟他换东西是否会因为场景的不同而不同？具体能换些什么？

包头 蔡旭清

溪流、沙原、水没林、孤岛、冻土和火山等普通地图才有山菜爷，极圈和灵峰这些某些怪的专用地图是没有的。山菜组交换券在每个地图所换到的东西都不一样，

只言片语 终于在开学前购入3DS LL，再加上这学期课少，有大把时间可以与好机友联《MH3G》呢！（上海 郑一帆）

具体可参考下表：

	溪流	沙原	水没林	孤岛	冻土	火山
山菜组引换券	强走药	鬼人药	荣养剂	生命の粉	硬化药	秘药
山菜组引换券G	强走药グレート	鬼人药グレート	荣养剂グレート	生命の粉尘	硬化药グレート	いにしえの秘药
钢の山菜组引换券	火打石	潜口龙の头壳	水兽のトサカ	雌火龙の棘	毒怪龙の爪	赤甲兽の蛇腹甲
银の山菜组引换券	雷狼龙の逆鳞	雌火龙の逆鳞	迅龙の骨髓	火龙の逆鳞	轰龙の头壳	爆锤龙の骨髓
金の山菜组引换券	雷狼龙の碧玉	雌火龙の红玉	尾槌龙の仙骨	火龙の红玉	恐暴龙の宝玉	爆锤龙の红玉

换一套NDSL的按键大概要多少钱？

南宁 颠颠king

不出50元。

小编们《灵魂献祭》玩得怎样了，小弟被这双鸟的任务卡住了，一直过不去，求救啊……

上海 徐晨龙

你说的应该是"回归の时代"中的"孤岛の废墟の巨鸟の巢"这个任务吧？由于要同时面对两个飞行的敌人，这里建议采用机动性较高的机雷流战法。一般来说，凤凰（フェニックス）的移动速度较快，因此可以主动吸引凤凰来追自己，然后在转角处放机雷（冰の棉毛），很快就能让凤凰进入异常状态，然后趁格里芬（グリフォン）还在远处的时候全力攻击凤凰，可一直用此方法把凤凰磨死，途中基本只需要注意用心眼躲避格里芬扰乱视线的攻击。需要注意的是，小型魔物蜘蛛出现后一定要第一时间清理掉，否则被蛛网缠住后很可能被格里芬一招秒杀掉。

1.PSV上的《闪乱神乐》里，"女性の敌"这个奖杯一直拿不到，我觉得我的行为已经够糟糕了……有没有什么诀窍？

2.推荐几个《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》里的强力角色吧，网战老是垫底。

上海 曹衔亮

1.这个奖杯的具体拿法在第200辑攻略中有记述。如果按照书上的步骤做了却拿不到，可能是漏掉了其中某个步骤。根据白菜的经验，比较容易漏掉的是按住○键向麦克风吹气，以及触摸时漏了角色的背部。

2.半藏的飞鸟、葛城、柳生和云雀，焰红莲队的焰、未来、春花和咏，月闪的雪泉、夜樱和四季，蛇女的雅绯、两奈和紫都算强力角色。如果算上DLC的话，还有大道寺先辈和凛是超强力角色，用这两个人角色甚至会引起其他人罢战（笑）。

PSV上的《三国志12》跟PC版有什么区别？是《威力加强版》吗？

Email 日吉

PSV版的《三国志12》在内容方面介于PC的原版和《PK版》之间。相比原版新增了武将拔擢系统，战场上的阵也细化了功能，并追加了一些新武将以及5个全新剧本。不过并没有后来《PK版》中的新秘策，以及参军、异民族和都市技术系统，当然也不具有武将、名品编辑功能。

《朋友聚会 新生活》是不是需要和其他人联机啊，由于没有联机环境之前《立体动物之森》我就玩得好郁闷啊，这次有点犹豫要不要入手。

广东 未来

《朋友聚会 新生活》不支持Wi-Fi联机哦，也就是说这是一款一个人就能玩得很开心的游戏，不过如果能利用邂逅通信，邂逅到其他玩家也会有意想不到的收获呢。

3DS LL自带的3D动画，被我弄出厂设置时弄没了，请问可以下载吗？

厦门 Casey

你说的应该是演示3D功能的那个动画吧？那个在某次系统更新后自动删除了，不过还可以在e商店重新免费下载到。进入e商店后，选最左面的"设定・その他"，进入"购入済みソフト"选项，找到"3D体验映像"后点"再受信する"，就可以重新把这段3D功能展示视频下载回3DS了。

请问PSV卡槽旁边的那个接口是用来做什么的？

东莞 张杰

目前官方并没有公布该接口的用途，目测应该是用来接其他相关周边设备的，不过具体还是要等官方公布才知道。

只言片语 PSV的《战神》快出啊！这是我买PSV的惟一动力！（广州 连爷）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒 小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

裴湘黔 昵称：ZERO

性别：男 年龄：28
拥有掌机：NDSL、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《马里奥》
地址：贵州省铜仁市开发区九龙路27-69号
邮编：554300
电话：15286416097
想说的话：我们因游戏而快乐，生活因游戏而精彩，游戏要适度，快乐要永远下去！

伍尔佳 昵称：小狗当佳

性别：男 年龄：28
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：暂无
地址：广西桂林市秀峰区中隐路38号第三人民医院宿舍2-2-2
邮编：541002 QQ：59242520
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

刘溥琦 昵称：冬瓜

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《无双》
地址：天津市河北区文江里14-49-604
邮编：300250
Email：13820810300@139.com
电话：13820810300
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

高伟

性别：男 年龄：24
拥有掌机：PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《火纹》
地址：河南省洛阳市西子区洛北乡政府502号
邮编：471000 QQ：262771961
电话：15838891327
想说的话：《掌机王SP》一定要坚持办下去。

袁邦尧 昵称：地图fish

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《星之卡比》
地址：四川省成都市成华区四中北湖小区初2014级二班
邮编：610052 QQ：1375092559
Email：1375092559@qq.com
电话：15802828654
想说的话：我爱卡比。

只言片语 《鬼泣》、《鬼武者》都是PS2时代的最爱，期待掌机版。（王林 陈海松）

牛佳琳
昵称：牛牛

性别：男 年龄：25
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《铁拳》、《寂静岭》
地址：天津市河东区广宁路中山门东里14-3-408
邮编：300181 QQ：447903350
Email：johncage@126.com
电话：13752506118
想说的话：腰揣PSP，逮谁跟谁来。

鲜宇浩
昵称：马哥

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《高达》
地址：四川省彭州市金彭中学102号
邮编：611930 QQ：814199981
Email：814199981@qq.com
电话：18200527737
想说的话：要中考了，虽然父母不让我玩掌机，但是我考完一定要和它们团聚。

龚国庆
昵称：绿茶

性别：男 年龄：34
拥有掌机：PSP、NDS、PSV
喜欢的游戏：暂无
地址：湖北省武汉市洪山区新竹路金地阳光城南苑18栋1单元502室
邮编：430065 QQ：9033702
Email：9033702@qq.com
电话：18627075810
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

付程东
昵称：光心·VV

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：湖北省武汉市武昌区石牌岭86-3门4楼7号
邮编：430070 QQ：840181478
Email：840181478@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

沈福祥
昵称：绿

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想 零式》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600 QQ：781857523
Email：781857523@qq.com
电话：18778535954
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

彭辉耀
昵称：辉耀

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDSi、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：湖北省武汉市硚口区崇仁路68-14楼
邮编：430030 QQ：1343553568
Email：1343553568@qq.com
电话：13995524492
想说的话：到了大学，一定要玩遍所有掌机游戏！

姜植钧
昵称：赛特

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《战场的女武神》
地址：广西崇左市扶绥县扶绥中学理三班
邮编：532199 QQ：903922332
Email：903922332@qq.com
电话：15077020393
想说的话：说好的《战场的女武神4》呢？

王奕文
昵称：多多

性别：男 年龄：16
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《MH》
地址：宁夏银川市兴庆区上海路观湖一号
邮编：750001 QQ：552155881
电话：15009675378
想说的话：《MH4》快出来吧！

小编寄语

胧月

★《BBCP》终于公布发售日，限定版相比普通版贵出3000日元，不过赠品超值，入手第三个粘土。



★国服《怪物猎人》公布后，日本玩家的反应倒比国内更大。国内是维持了“国产游戏肯定不好，运营商绝对混蛋”的固有思维，2ch上的一些日本玩家则酸得令人发笑，对任天堂和Capcom的抨击言论也尘嚣日上，很逗乐。

★同人作者星野零的《结冰的时间》更新了改订版，字数多达20万，既然读过原文，这次当然也不会错过。看着这些非专业作家写出来的细腻文字，其实挺受刺激的，但是自己实在非常懒，哪怕动机已经足够，还是非常懒。

Juxi（美编）

◆早上陪老妈看电视的时候，老爸在房间听收音机突然大叫告知四川又地震了，记得汶川地震的时候，本人还在另一家公司，事情发生后公司马上组织了捐款，虽然每个人捐得不多，但也算尽了一点心力，献了自己的一份爱心，希望灾区能尽快恢复才好。

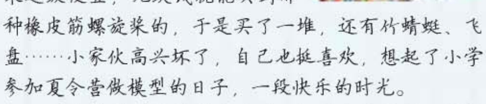
◆平时出门穿衣绝对要适宜，本人就有几次坐公交的时候莫名其妙被人让座，后来仔细想想才发现衣服实在太宽松了，不免好笑，不过另一方面也反应了在深圳的大部分年轻人都是很有素质的，值得多多学习。

LIKY

◆前段时间总给儿子折纸飞机玩，后来一想，干脆买点模型飞机来玩岂不是更好，自己也能玩嘛（笑），在网上一看，原来超级便宜，几块钱就能买到那种橡皮筋螺旋桨的，于是买了一堆，还有竹蜻蜓、飞盘……小家伙高兴坏了，自己也挺喜欢，想起了小学参加夏令营做模型的日子，一段快乐的时光。

◆企鹅的《怪物猎人Online》画面真不错，不知道内在还有没有保留《MH》的精髓，不管怎么说，很期待这款游戏。

◆四川雅安地震，希望逝者安息，生者坚强。



阿鲁

■上辑截稿后去了趟香港，再次让我认识到那边的人生活节奏有多慢了。便利店、快餐店和部分商场因为有硬性规定，开门的时间还算合理，可一些自主经营的小店基本都要在中午以后才会开店，搞得我这种一大早就跑过去的人很不适应有木有。不过……其实还挺羡慕这种生活方式的，我也想每天睡到中午才起床啊！

■《DJ Max 旋风3》缓慢攻略中，现在一到休息日至少都会抽一天跑到机厅去练习，这次遇到几个附近学校的学生，好几个人一起，都是趁放假跑来玩音游的。话说我在上学的那些年怎么就没有会让我沉迷的音游呢……

澄香（美编）

☆办公室楼下新开了一个卖包子的早点小摊，虽然一个包子要两块钱，但在附近比较一下也难得有两块钱的早餐了，每次买两个也才4块钱。只是很纳闷的一件事就是每次我都要求拿香菇馅的，卖包子的阿姨也每次都说给我拿的是香菇馅的，但回来吃的时候才发现，没有一次是香菇馅的，下次再去的时候跟阿姨说这事，阿姨也是很抱歉地说可能搞错了，但是已经搞错五次以上了，看来我和香菇馅的包子是无缘了。





马修

◆咕噜病了没赶上这辑小编寄语，于是给咕噜带假。

◆H7N9还没过去，地震又来了，灾难接连而至，大家都坚强起来吧。

◆随着《伟大之门与无限迷宫》填坑完毕、新坑《重装机兵2R》开启，NDSi LL也再次随身相伴，虽然3DS也能玩NDS游戏，但NDS游戏的最佳画面表现还是要数点对点且画面拉大得恰到好处的NDSi LL，不过3DS LL也得带着刷步数、邂逅通信什么的，所以现在每天都背着两部LL型号的机器。

◆家用机上，《口袋妖怪大乱斗U》这坑是挖定了。PS3的“《战神》系列”填坑计划也到了《战神2 HD》的尾声，还有《战神3》和《升天》两作，以及4作挖了坑没继续填的《机车风暴》——想想自己的RAC水平，大概到PS4的《机车风暴》出来也未必能把这4作通掉，不禁压力山大。

◆搞来一套《猫和老鼠 珍藏版》，当天一口气看了20多集，直接导致做梦时眼前都是汤姆和杰瑞追来追去的。

苍穹

◎房内的书架越堆越满，好多书尚未开始看，但一有感兴趣的书上市，又会第一时间入手。心想着这些书不能再坑下去了，于是上下班的地铁时段改成了阅读时间，只要车内不是挤得前胸贴后背，书看得也还算惬意。

◎率先读完的是宫部美雪的短篇小说《邻人的犯罪》，以及李承鹏的《全世界人民都知道》。虽然自己最亲睐的是历史题材小说，但偶尔还是会涉猎一下其他领域的。

◎在网络如此发达的时代里，还在坚持购买《掌机王SP》的读者除了对内容有需求、对本书有感情，相信还有相当一部分是眷恋于纸质媒体握在手中的实在感——这也是我当年执意应聘纸媒的文字编辑而非网络编辑的最大原因。

白菜

□去香港一趟，回来又多了一张没时间玩的游戏。虽然知道短时间内不会玩，但看到打折便宜还是忍不住下手了……别说这就是淘宝综合征的前兆啊。

□PSV电容屏出问题了，接上充电器时触摸屏灵敏度会降低，偶尔还会发生误触的情况。上网去搜解决方法，发现只有手机出过这种问题，解决方法：要么换个充电器，要么把电池取出来放电……身为PSV好悲伤。

酷洛洛

◎为了测试自己刚买的Y500（笔记本电脑），搞了款PC版的《生化奇兵 无限》来测试。开始的画面实在太牛了，于是一口气就把游戏给打通。不过这游戏更妙的是那迂回反复的平行世界剧情，看网上的解读越看越是着迷。

◎以前是掌机游戏移植到手机上，现在更多的却是手机游戏移植到掌机上，从玩家角度来说当然是好事情，反正大家都能玩，不过总感觉有一份失落。

乌冬

◆新日剧粗略扫描了一遍，除了一路看过来的《神探伽利略》外就没发现几个想追的了，原本松田翔太的《潜入侦探蜥蜴》起初以为像他以前的片子《名侦探的守则》风格的，看了一下却意外地正经，最终也只好放弃。倒是在深夜日剧里发现了《我们都是超能力者》这个奇葩，剧情太“和谐”这里就不说了，思春期少年和中二病患者相信能找到共鸣（笑）。

◆《高达UC》蓝光第6卷到手，看完之后惟一的感觉就是独角兽的存在感好低，本来分为6卷的目的就是保证每卷有一场较大的战斗给独角兽刷存在感，可是分成7卷后，最后一场大战就被划分到下一卷去了，所以这一卷独角兽的都基本没什么戏份，片头惟一一场像样的战斗也只有打酱油的份，真是让人意犹未尽。

半夏

★在《朋友聚会 新生活》里放入了公司3DS里之前编辑们自制的Mii形象，为了男女人数平均，把某些编辑的性别转换了一下，结果怎么样嘛……你们猜。

★《神探伽利略》华丽回归，虽然觉得剧情比第一季还弱，不过汤教授在第一集里送“钻石”的迂腐举动有几分谢耳朵的味道，颇引人发笑。

★因为太忙，《全职高手》没能追上作者连载进度，甚至被甩开了好大一段距离，在高产作者的坑中有种幸福过头的痛苦……

sienna（美编）



◆第二天截稿，可我把自己的右手弄伤了，疼死我了，可是我还是会按时排完东东的，嗯，加油！

◆《PSV宝典》截稿之后就奋战《掌机王SP》，我们是有多忙。

◆呵呵，我的好多衣服都被哥哥“封杀”了，所以我只有买新的了。



阿鲁
又到吐槽的时间了，废话不多说直接进入主题。来自成都的读者刘逸枫想知道小编们以前上课时都干过些什么与学习无关的事?

半夏
吃东西。

马修
画画、吃零食、睡觉、看课外书、叠纸青蛙，似乎也就这这些了。

白菜
只要能坐着干的事都干过。

胧月
写小说，学日语。

阿鲁
学日语算和学习有关吧?

胧月
学日语不算有关，因为等我可以学日语的时候，我又不想好好学了。

苍穹
画画比较多。

半夏
我们班男生试过上课联机《CS》。

LIKY
上课联机?

半夏
上微机课，好像最后是我们班一个很彪悍的女生赢了。

马修
上课打游戏这么高端的待遇已经是大学买了GB的时候了。

阿鲁
话说以前不都是男女挨着坐么，老师以为这样可以杜绝同桌讲悄悄话，结果么……

胧月
结果什么?

阿鲁
培养了N对早恋。

白菜
请鲁叔讲故事。

马修
鲁叔有“同桌的她”的故事。

胧月
又开始畅谈放荡史了啊。

阿鲁
我的同桌可多了，传说中的双胞胎就是咱同桌，怎么地吧。

胧月
你的同桌一定还有过台妹、女仆和蹭的累。

阿鲁
这些可是马玉玉的专属，咱消费不起。其实我一直觉得老师让男生和女生坐在一起这个做法是非常好的，男女搭配，上课搞个小动作什么的多给力啊。其实女生很容易被男生带着走的，看起来成绩很好很高傲的女生，多怂恿几次就跟着玩起来了。

胧月
我觉得早恋没什么不好的，早恋这个概念本来就有问题，多早算早，为什么一定不能?

白菜
今天的劲爆发言真多。

LIKY
男女搭配怎么玩?

马修
估计也就五子棋吧……

苍穹
话题插入不能，专心码字。

阿鲁
玩的东西很多啊，什么五子棋啊、太平天国啊、看漫画看小说啊、打摸摸掌啊。

胧月
太平天国是什么意思，洪秀全200多个老婆?

阿鲁
就是猜拳，猜赢的就写“太平天国”这四个字中任意一个字的一笔笔画，四个字写满了造大炮攻打对方，把对方写字的四个方框全部打爆就算赢。

马修
有点桌游的感觉呢……

阿鲁
可好玩了，有时候一把可以玩一节课。

LIKY
还有这么好玩的东东咱都不知道，虚度光阴了啊。

马修
下次让马友友带你去女仆店，跟女仆重温下青涩时节快乐吧。打摸摸掌又是什么? “打摸摸”怎么听着这么暧昧……

半夏
好可怕……这段上书我们的女性读者又少一半。

阿鲁
其实就是个考反应力的游戏，两个人，一人手在上、一人手在下，下方的手去打上方的手，如果打中了就继续，没打中就换人。训练反应力的同时顺便揩油，你们懂的。

胧月
好了，我说的早恋跟你不是一回事

半夏
那么小就揩油！好可怕!

LIKY
摸摸掌玩过，我还教我儿子玩，但你敢上课玩?

马修
鲁叔，这动作幅度挺大的。老师不管？
阿鲁
在不重要的课玩呗。
马修
我初中时候再没用的课被老师抓到告诉班主任，下一步也是找家长。
苍穹
一排警示飘过："摸摸掌"属于危险动作，鲁叔当年是因为有武术根基，其他同学切勿模仿。
阿鲁
其实老师本来就不怎么管的，只要不太过分就行，你想在初中，什么政治课啊、历史课这些，谁来管你啊，当然主课的老师管得还是比较严的。
胧月
请加一个"你想我在初中"。
半夏
我们初中管得好严的，因为我们人数少，只有十几个人。
马修
为什么我从小学到高中的老师都那么严厉。
阿鲁
我印象中仿佛只有小学的时候老师管得很严……
半夏
那是你小的时候没能力反抗吧，越大越叛逆，就觉得老师管得不严。
马修
我记得真正不大管的是大学。
阿鲁
我们大学要做早操，上早晚自习，还要点名，感觉比高中还严。然后放假还有假期作业，二爆了。
马修
你那什么大学……
阿鲁
虽然我最终还是没去……
胧月
早就看出来你没去了。
LIKY
上大学坐大教室，谁管你听不听课啊。
马修
我记得我大学时候，上课时只要别大声说话影响讲课，老师根本不管，全看自己想不想学，然后我大一打了一年的GB，最后财务会计补考了。
胧月
我们大学管理不严，但是开的课程非常二，跟初高中一样几乎要求每个系的都是全科发展。
半夏
上大学大课都是进去就睡，小课的话比较烦。
阿鲁
好了，美好的大学生活还是等读者们自己去体验吧，现在开始下一个话题。石家庄的读者刘梁同学表示想了解一下小编们最喜欢的食物是什么？
马修
是指主食、零食、水果，还是什么其他的？
阿鲁
只要是食物应该都可以吧。
苍穹
对食物没什么追求。
半夏
水果和我妈炒的菜，可能是天津人口味偏咸，我受不了饭菜没有味道。深圳这边的菜有时就一点味道都没有，吃不惯啊。
马修
说说家常的吧，芸豆炖肉、尖椒干豆腐，都能下很多饭。
阿鲁
本人很喜欢吃海鲜，要说下饭菜的话，本人比较偏好有酱汁类的菜，用酱汁泡饭可以多吃不少饭。
白菜
蔬菜的话，超级喜欢蒜苔和胡萝卜，极其讨厌苦瓜。
胧月
我就说过年回家几样必吃的，很辣的羊肉汤锅、微辣的河蚌豆腐汤、青椒酿肉、糖醋排骨。清明节的螺蛳是超赞的，但是8年没吃过了。
阿鲁
要说最爱吃的家乡菜的话，本人偏好辣子鸡和酸菜鱼。话说小时候经常吃的炒蚕蛹很是想念，好久都没吃过了。
马修
想起来咕噜那次拿来一饭盒的蚕蛹了。
阿鲁
是的，我还吃了不少，不过我小时候吃的和那个不同。
白菜
别扯到重口味食物上啊。
阿鲁
不算重口吧，其实折耳根对于这里很多人来说也是重口味食物。
胧月
对的，各地习俗。
马修
其实能入口的都不算重口。
阿鲁
仔细想想，好像我还真没吃过多少重口味食物，我连臭豆腐都没吃过……
白菜
臭豆腐都没吃过也太过了吧……
半夏
我在一茶一坐吃过小资臭豆腐，点着蜡烛小灯在烧，好好笑。
胧月
啜着高级红茶，手中金色的小勺慢慢舀起一点臭豆腐送到嘴里？
阿鲁
我不吃臭豆腐是有历史原因的，因为以前我们游戏室斜对门有人做臭豆腐，把我熏了好久，从此发誓不吃臭豆腐。
白菜
(表情)
阿鲁
虽然我没吃过臭豆腐，但是我吃过臭豆腐乳的，不知道哪个口味比较重，臭盐蛋什么的也很爱吃。
马修
好像街边卖的长沙炸臭豆腐，和北京的臭豆腐还不一样。你说的臭豆腐乳应该就是北京臭豆腐吧？长得和腐乳差不多。
阿鲁
恩，和腐乳差不多，臭爆了，但是吃到嘴里各种鲜。
胧月
各地臭豆腐不一样，我们那是卤水和鲜豆腐一起炖，加姜末碎椒，超鲜。
马修
被鲁叔一说我忽然想下班买串炸臭豆腐……
阿鲁
因为历史原因，我这辈子估计是不会吃臭豆腐了。
白菜
如果偷偷放在你的晚饭里，你会把晚饭倒掉吗？
阿鲁
我会揍死你……
白菜
下次聚餐就点臭豆腐了。
阿鲁
毛老师，别闹了。
白菜
今晚的晚餐，决定～
马修
炸臭豆腐，耶！
阿鲁
泥门垢了！

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

栏目主持：白菜

火热秘技

《Fate/新章 CCC》的流程长度足够，可惜秘技却不太够，这里放上一段二周目的挑战来凑一下数好了。顺便一说，《闪乱神乐》1.04版补丁删除了为人诟病的网战无耻技JCD，真是可喜可贺。

PSV 日版 海贼无双2

ワンピース 海贼无双2

●查看游戏时间

《海贼无双2》在普通存档时无法查看游戏时间。想看看自己的沉迷程度的话，在可连接网络的条件下，返回主菜单选择“**オプション**”→“**デ-タ共有**”→“**アップロ-ド**”，把自己的记录上传到网上，就会显示存档的游戏时间了。



PSP 日版 光明之舟

シャイニング・アーク



●密码面包

在游戏标题界面下选择“EXTRA”→“PASSWORD”，就能够输入密码开启隐藏的面包食谱。以下是所有可用密码开启的面包。

名称	效果	パニス心情	必需素材	密码
南国风トロピカルピザ	防御・魔防+25%	やる气	フル-ツクマノミ、パインの叶	QMFQ9K2XW9ZL26W3
蜂蜜エンゲ-ジリング	提升与フリ-ド同调攻击几率	やる气	タマゴ、ハチの薄羽	LFQB3M8NSQPKX96X
ドキドキBLtサンド	提升与男性角色之间的同调，自己专用	やる气	イノブタの肉、レタス、トマト	4TJWZLZJLX3BPQZJ
电击ウナギパイ	风属性伤害减半	援护	ウナギ、ウィンドスト-ン	H54JQCNLZ5W8RQH4

名称	效果	パニス心情	必需素材	密码
かりもふメロンパン	反应+30%	攻击	カリコリの花、メロン	MBFBHSNXY76HQNZ2
豪快バイキングサンド	水属性伤害减半	攻击	オマ-ルエビ、ウォ-タ-スト-ン	YT3KNTY2FE8XPMJS
ワイルド美食パン	攻击・防御+30%、魔力・魔防-30%	攻击	イノブタの肉、战士の骨	F46N94LRF3Z5GKXK
ラッキ-セブンパン	敌人道具掉落率为100%	气まま	辉く种	GX2RME9AQ56W6H2R
乙女のフェスタパン	女性角色攻击+30%	援护	イチゴ、ミルク、さとうつゆ草	JCJZYAGTHSWE5X2L
春のチュ-リップパン	战斗中获得经验值2倍	援护	ロ-ルの花、花の种	JMCF8L2WM4NP7RFA
钢鳞丸パン	行动+30%	气まま	钢糸、魔晶のかけら	2MJ3C6SLPLQ6Q6CJ
四色ハ-トパン	射属性伤害+50%	援护	イチゴ、メロン、ロ-ルの花	SWFX4M8B35WTWTA3
金箔あんパン	面包回复量、效果量2倍	やる气	アズキ、黄金タマゴ	549ZFES4WMKNX5XJ

PSP 日版

Fate/新章 CCC

フェイト/エクストラ CCC

●跳过阶梯

挑战樱迷宫20F的隐藏BOSS，或是单纯去练级的玩家应该都对那长长的阶梯感到非常烦躁。其实进入19F后，立刻往回走，然后选择“この场にとどまる”，就能跳过那段阶梯，立刻出现在心之壁前。

●挑战ガウェイン

第一章向**レオ**借钱后会有**ガウェイン**前来讨债的剧情，战胜他的话可以不用还钱，败给他的话则会被收走100000Sm。由于**ガウェイン**的能力值极高，一周目肯定是打不过的，建议等到继承了从者等级的二周目以后进行挑战。下面说明一下本战的攻略方式。

ガウェイン的HP为27093，第一回合必定在第二手使用辅助SKILL“精灵の加护”（幸运强化），以及在第四或五手使用“圆卓の刻印”（为自身GUARD附加SKILL封印效果）。效果结束后又会再次加上，如此反复。攻击SKILL“忠义の剑闪”必定在第三手使用。当HP在50%以下时会解放宝具，宝具只会在回合的第六手使用，但是经常会连续使用。宝具使用后的下个回合第三手会使用“忠义の剑闪”，第四手会使用辅助SKILL“圣者の数字”（该回合所受伤害降为1/10）。本战的难点其实在于发生在第一章，从者无法使用宝具，道具储备量不足，而礼装也缺少重要的“生徒会长の腕章”。这里不同的从者有不同的对策：

SABER在没有宝具的情况下缺乏爆血能力，要谨慎地利用辅助SKILL“伤を拭う圣者の泉”和“时を缠う圣者の泉”来靠基本能力作战，用“アトラスの恶魔”对宝具进行完全防御。另一礼装推荐回复MP的“破戒の警策”。

ARCHER的“炽天覆う七つの圆环”可以完全对策掉攻击SKILL和宝具，但是没有回复系SKILL的他很容易陷入HP和MP不足的情况，建议装备“赤原礼装”和“破戒の警策”。

CASTER的“咒层・黑天洞”在对策攻击SKILL的同时也不会让自身缺少MP，因此可以选择“赤原礼装”在紧急时刻回复HP，另一件礼装不妨选择“天女の铃”来避免事故死。

GILGAMESH既没有HP回复SKILL，也没有对策宝具的防御SKILL。因此回复HP的“赤原礼装”必不可少。另外一件礼装建议装备“破戒の警策”来缓解MP上的压力。

另外共用礼装“破邪刀”可以封印对手的攻击造成STUN，等级在Lv50左右即可无压力碾压。

ガウェイン（HP 27093）

行动模式	行动模式
ABABAA	ABABAE
AGBABA	ABAGAE
AGSBAA	ABGAAE
AGSGBA	ABGBAE
ASAGSA	AGBAAE
BABAGB	AGBGAE
BSBASB	BGBABE
BSBGSB	BGBGBE
BSGBSB	GAGBGE
GASAGG	GBABGE
GASBAG	GBAGGE
GASGAG	ABSGAE
GBSBAG	BASGBE



NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

日本的五月黄金周让发售表继续青黄不接，放眼看去，上半月空空荡荡，3DS的一些暑期大作陆续确定发售日，让马里奥的粉丝们有了盼头。PSV销售成绩的下降也可以直接从发售表上看出其原因，万众期待的《FFX》和《FFX-2》虽然目前还没公布发售日，不过小编猜测应该会赶在秋季之前。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年5月					
23日	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	6980日元
23日	拓麻歌子的心跳梦想小店	たまごっちのドキドキドリームおみせっち	NBGI	SLG	4980日元
30日	闪耀时尚沙龙 我的职业是美容师	キラ★メキおしゃれサロン！ ～わたしのしごとは美容师さん～	Sonic Powered	SLG	5040日元
2013年6月					
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速変形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5490日元
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼（e商店下载）	超速変形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5000日元
13日	大金刚王国 回归 3D	ドンキーコング リターンズ3D	Nintendo	ACT	4800日元
13日	大金刚王国 回归 3D（e商店下载）	ドンキーコング リターンズ3D	Nintendo	ACT	4800日元
20日	再见 海腹川背	さよなら 海腹川背	Agatsuma	ACT	4980日元
20日	熊友	クマトモ	NBGI	ETC	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密（e商店下载）	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	3800日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码	デジモンワールド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码（e商店下载）	デジモンワールド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	新・世界树迷宫 千年少女	新・世界树の迷宫 ミレニアムの少女	Atlus	RPG	6279日元
27日	纸盒战机W 超改装	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4400日元
27日	纸盒战机W 超改装（e商店下载）	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4000日元
2013年7月					
4日	海豹宝宝 快乐甜蜜农场	まめゴマ はっぴー！ スイーツファーム	日本Columbia	ETC	5040日元
4日	美食的俘虏 暴饮暴食大作战	トリコ グルメガバトル！	NBGI	ACT	5980日元
11日	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	S・RPG	售价未定
11日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
11日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活（e商店下载）	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
11日	冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3D REMIX ～ウルム・ザキールと暗の仪式～	Starfish	RPG	6090日元
11日	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	4800日元
11日	妖怪手表（e商店下载）	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	4800日元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	Nintendo	RPG	4800日元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险（e商店下载）	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	Nintendo	RPG	4800日元

近期焦点



名侦探柯南 木偶交响曲

4.25 ◆NBGI◆AVG◆5480日元 3DS 期待度 B



系列最新作的开发工作移交到Spike Chunsoft之手，系统上有了较大进化，不仅加入了类似《428》的多人视角，还设置了众多解锁事件，利用角色间的相互支援行动共同推进剧情。游戏可操作的角色非常丰富，己方的重要角色均会拥有独自的路线故事，耐玩度有所保证。

召唤之夜5

5.16 ◆NBGI◆S・RPG◆5980日元 PSP 期待度 B



游戏依然是以异世界里恩巴姆为舞台，这次主人公是异世界调停机构的召唤师，终日为调解异界间争端而奔波。本作主角和护卫召唤师之间的关系有了较大的变化，从以前的主仆关系变成了对等的响友关系，两人会像亲人一样一起生活，互相扶持，同时根据响友的不同，主人公的战斗风格也会有所变化。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年5月			
23日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A・RPG	6090日元
30日	潜行！奈亚子 难以名状的疑似游戏	这いよれ！ニャル子さん 名伏しがたいゲームのようなもの	5pb.	AVG	6090日元
		2013年6月			
20日	神次元偶像 海王星PP	神次元アイドル ネプテュ—ヌPP	Compileheart	AVG	6279日元
20日	神次元偶像 海王星PP（PS商店下载）	神次元アイドル ネプテュ—ヌPP	Compileheart	AVG	5300日元
20日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
20日	胜利赛马7 2013（PS商店下载）	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリ—ズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	7140日元
27日	秋之回忆6 完全版	メモリ—ズオフ6 Complete	5pb.	AVG	7140日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	讨鬼传	讨鬼传（PS商店下载）	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
27日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者	三极姬2～天下霸统・狮志の继承者～	Systemsoft Alpha	AVG+SLG	6825日元
		2013年7月			
25日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	8190日元
25日	交叉利刃 胚胎代码	エクスブレイズ コ—ド：エンブリオ	Arc System Works	AVG	7140日元
25日	交叉利刃 胚胎代码（PS商店下载）	エクスブレイズ コ—ド：エンブリオ	Arc System Works	AVG	5800日元
		2013年8月			
25日	灵偶异界	マインド/ゼロ	Acquire	RPG	6279日元
		2013年夏			
未定	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	售价未定
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ—ルドクラス サッカ—	EA Sports	SPG	售价未定
		2013年内			
未定	最终幻想Ⅹ HD版	ファイナルファンタジ—X HD	Square Enix	RPG	售价未定
未定	最终幻想Ⅹ-2 HD版	ファイナルファンタジ—X HD	Square Enix	RPG	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年5月			
9日	库特wafter 改装版	クドわふた— Converted Edition	Prototype	AVG	5040日元
16日	召唤之夜5	サモンナイト5	NBGI	S・RPG	5980日元
16日	召唤之夜5（PS商店下载）	サモンナイト5	NBGI	S・RPG	5380日元
23日	乐园男子	乐园男子	Takuyo	AVG	售价未定
23日	零点之钟与灰姑娘 万圣节婚礼	0时の钟とシンデレラ ～Halloween Wedding～	QuinRose	AVG	6300日元
23日	NORN9	NORN9 ノルン＋ノネット	Idea Factory	AVG	6090日元
30日	雀圣学园 时空魔法	雀圣学园 クロノ★マジック	Boost On	TAB	6800日元
30日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	AVG	6090日元
		2013年6月			
20日	风暴恋人2	STORM LOVER 2nd	D3 Publisher	AVG	6090日元
20日	萝球部 秘密遗失物	ロウきゅ—ぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	6090日元
20日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川Games	AVG	6300日元
20日	萝球部 秘密遗失物（PS商店下载）	ロウきゅ—ぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	5040日元
20日	恋花时节	恋花デイズ	Idea Factory	SLG	6090日元
27日	白露之怪	しらつゆの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	5040日元
27日	讨鬼传（PS商店下载）	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	4500日元
27日	所罗门之戒 地之章	Solomon’s Ring ～地の章～	Asgard	AVG	3129日元
27日	捉迷藏 携带版	鬼ごっこ！ Portable	Alchemist	AVG	7140日元
		2013年7月			
25日	钻石国的爱丽丝 奇妙镜世界	ダイヤの国のアリス ～Wonderful Mirror World～	QuinRose	AVG	6300日元
25日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	AVG	7140日元
		2013年8月			
22日	罗密欧对朱丽叶	ロミオVSジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
		2013年9月			
5日	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	MUG	3990日元
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年10月			
24日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年夏			
未定	超级机器人大战 扩展行动（PS商店下载）	ス—パ—ロボット大战Operation Extend（オペレ—ション エクステンド）	NBGI	S・RPG	6480日元
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ—ルドクラス サッカ—	EA Sports	SPG	售价未定

DVD光盘 内容导视

■任天堂网络直播会4.1

西部旋转侠 最后的保镖
满载！生物作成 创造
一起照相 超级马里奥



新作特搜队

朋友聚会 新生活
迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印
Fate/新章 CCC
宇宙船达维号







新动一刻

海贼王 最强之敌Z
写真女友



游戏展望台

瓦尔哈拉骑士3
雷电十一人GO 银河
撕纸大冒险
扩散性百万亚瑟王
真・女神转生Ⅳ
潜行吧！奈亚子 难以名状的疑似游戏
机灵粉碎者



喧闹游园

SFC手柄改装耳机视频



动作直击

胧村正



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《迷宫旅人2》的影像中，最后一场战斗敌人共有几人？

A.1人　　B.2人　　C.3人



capdase psv 硅胶边框套装 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

只要在2013年5月20日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第204辑上公布，敬请关注。

奖品

2名 capdase PSV 经典硅胶包

2名 capase PSV 便携包II

2名 capase PSV真皮包

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha

GBalpha（中国）有限公司

LING LI DIGITAL 零励数码

《掌机王SP》第200辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 手柄、电源



城市	姓名
上海市	杨易为
绍兴市	俞阳

三等奖 5名 掌机周边

城市	姓名	城市	姓名
上海市	邓骄一	南昌市	刘至伟
南宁市	赖思成	海口市	于永川
湘潭市	李伟健		

二等奖 6名 PSV包

城市	姓名	城市	姓名
包头市	李隆祯	苏州市	沈捷
大连市	刘昊	高州市	吴宗霖
三明市	罗宏	唐山市	张家畅

《掌机王SP》第200辑DVD问答—中奖名单

城市	姓名
沈阳市	付伟健
乌鲁木齐市	黎翔
阳江市	杨尚銮

答案：C



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



口袋玩家 VOL.65

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、周边、卡片、小说……

专题企划

《黑2·白2》回忆链接 剧情人物赏析

通过和前作剧情联动触发的隐藏剧情，来进一步了解游戏中的人们。

专题企划

口袋妖怪劳动者大赏

五·一劳动节，暂时放下对战，用劳动能力来评判下我们的口袋妖怪们！

专题企划

第六代展望·续 ——特性与技能篇

继续上辑的《第六代展望》，这次带来的是特性和技能上的预测。

主机周边

D-Arts梦幻可动模型 首发版开箱评测

高16CM、全身关节可动而能摆出不同造型的超梦模型，并附带有首发特典的梦幻的小模型，本辑我们带来完全的评测。

研究所

口袋妖怪详尽分析 ——未进化精灵专题（3）

这辑带来的未进化精灵包括有蔓藤怪、海刺龙、飞天螳螂、电击兽、鸭嘴火龙和伊布。



光盘收录

2013剧场版预告片（第二弹）+宠物小精灵BW2+宠物小精灵AG

附送精美赠品：《口袋妖怪大乱斗U》卡套

5月5日 全国上市

大抽奖继续进行！本辑依旧有正品口袋玩偶等你来拿！

3DS专辑 VOL.5

大16开208页+影像DVD光盘

专题企划

配角的骄傲
——路易之年说路易

佳作指南

朋友聚会 新生活
龙珠英雄 终极任务
魔笛 初始的迷宫

典藏攻略

幻想生活 | 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士
超级机器人大战UX | 雷顿教授与超文明A的遗产
路易的鬼屋2 | 西部旋转侠 最后的保镖
恶魔城 暗影之王 命运之镜 | 名侦探柯南 木偶交响曲



展现3DS魅力的全方位专辑

5月12日 全国上市